Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 28 - OTTOBRE 1994

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Segretaria di Redazione:
Francesca Capoccia
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, Cedric Littardi, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

FATAL FURY

Andy Bogard, Jo Higashi, Mai Shiranui e Big Bear vengono convocati nella Città dei Demoni per il campionato mondiale di arti marziali, ma scoprono ben presto di essere caduti in una trappola tesa loro da Geese Howard: il vecchio nemico dei nostri eroi è stato strappato alla morte dall'oscuro re Butei - che ne ha fatto un suo adepto - e ha imprigionato Andy, fratello di Terry, nel Palazzo d'Oro situato al centro della città. Dopo aver superato la dura prova del portale della città, Andy e compagni si avventurano verso il Palazzo d'Oro per liberare Terry, andando incontro a ignoti pericoli...

ISSHUKU IPPAN

Sicuramente conoscevate tutti quanti Monkey Punch come il creatore di **Lupin III**, ma forse non sapevate che dalla mente (e dalla penna) del 'mitico' fumettista era nato anche un buffo personaggio 'a strisce': si tratta di un poco canonico samurai (probabilmente un *ronin* senza padrone) che vive alla giornata e che deve vedersela con la fauna (umana) di un medioevo nipponico piuttosto bizzarro. Ecco a voi **Isshuku Ippan**, lontano parente orientale di *Charlie Brown* e *Mafalda*, e campione della categoria 'risate a denti stretti'!

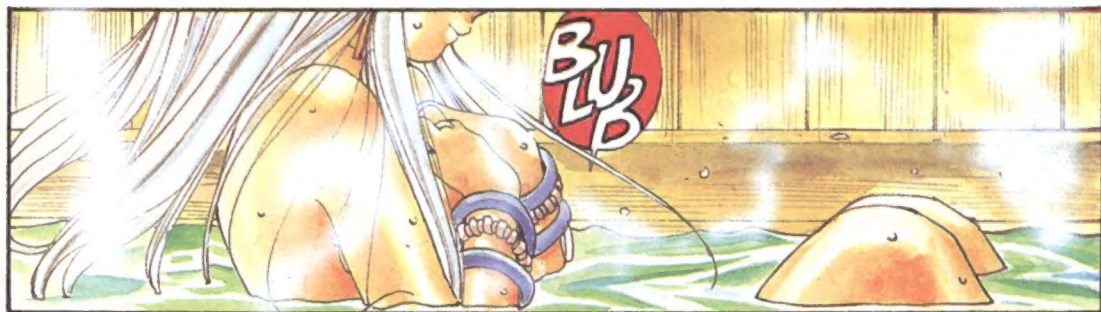
OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. La affascinante Sayoko Mishima, invece, cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di 'Reginetta dell'Università' e assieme a suo cugino Toshiyuki Aoshima indaga sugli strani poteri di Belldandy. Nel frattempo, la sorella maggiore della dea, Urd, continua a cercare un sistema per far sì che Keiichi si decida a essere più passionale con Belldandy, mentre la infernale Marller, demone di 1^ categoria senza limiti dell'Agenzia Demoni di Disturbo cerca di distruggere l'armonia della compagnia.

COMPILER

I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate come meteore sulla Terra con il compito di conquistarla. Una serie di dischetti magnetici chiamati Comb, da inserire in apposite fessure posizionate alla base della testa, conferiscono alle due poteri oltre l'umana immaginazione. Ma a causa di un errore, la loro missione viene interrotta, e così il Gran Consiglio del mondo da cui Compiler e Assembler provengono decide per punizione di cancellarle definitivamente. Nel frattempo le due mettono a soqquadro Tokyo, ma qualcuno trama nell'ombra, e mentre le due sono impegnate a tenere a bada il temibile Debug dalle battute esplosive, la buona Interpreter viene aggredita e messa fuori combattimento... Ma da chi? La risposta è in questo ultimo episodio di **Compiler** ospitato da **Kappa Magazine**, mentre le ultime sei puntate della serie potrete leggervele tutte d'un fiato sullo speciale **Kappa Magazine 28 e 1/2**, fra pochi giorni in edicola. Siete dispiaciuti del fatto che 'il manga dei manga' si sia già concluso? A giudicare dai moduli del Referendum che ci state inviando in redazione immaginiamo di sì. Se è così, non disperate: Kia Asamiya è tutt'ora al lavoro per sfornare decine di episodi di **Assembler 0X**, naturale seguito di **Compiler**, e se farete sentire la vostra voce di superappassionati, non è escluso che su queste pagine torneremo a vedere prima o poi le assurde vicende dei fratelli Igarashi e delle due più simpatiche routine informatiche mai piombate sulla Terra. Per ora prendiamoci una breve pausa con un paio di miniserie e un evento speciale. La prima è Fatal Fury, iniziata il mese scorso e già in fase di riscaldamento (occhio ai pennelli di Ishikawa, ragazzi!); la seconda è una sorpresa per tutti gli appassionati di **Katsuhiro Otomo**, che ospiteremo per qualche mese in veste di sceneggiatore con una storia che vi prenderà a pugni nello stomaco (nel senso buono, però); il terzo è un episodio che parla di razzismo tratto dalla raccolta di storie brevi **Kuki no Soko** del grande **Osamu Tezuka**! Restate con noi e non ve ne pentirete!

Kappa boys

PULL
BLUB
AAH... CI VOLEVA PROPRIO UN BEL BAGNO RILASSANTE...
CO... COSA STA SUCCEDENDO ?!?
CHI È ?!?

ECCOMI QUA!
OH, UN'ALTRA DEA!
- di Kosuke Fujishima -

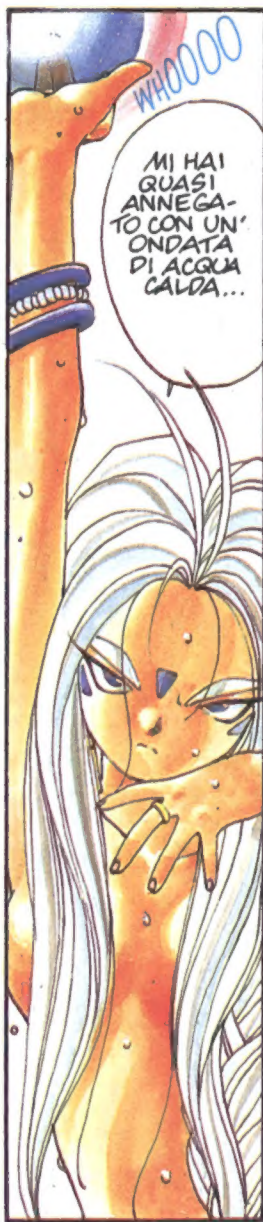
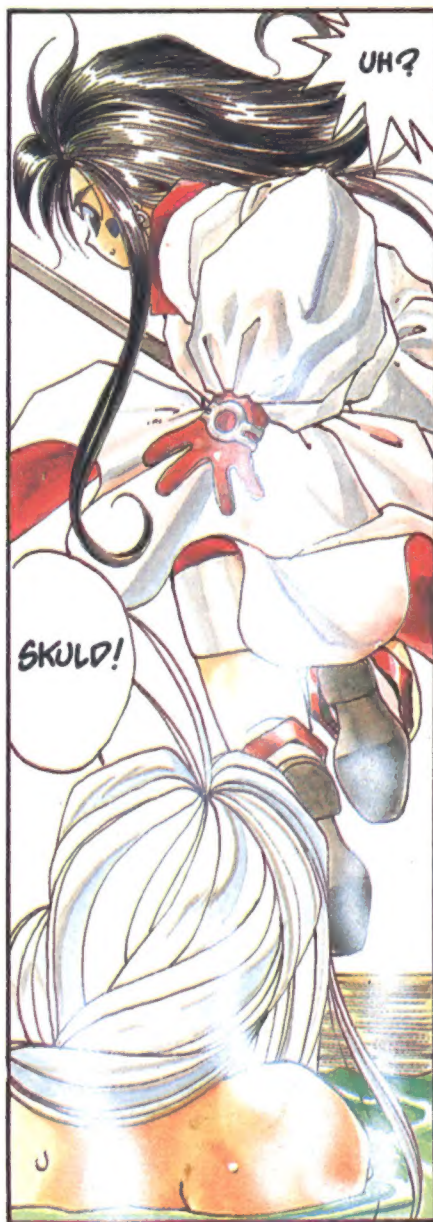
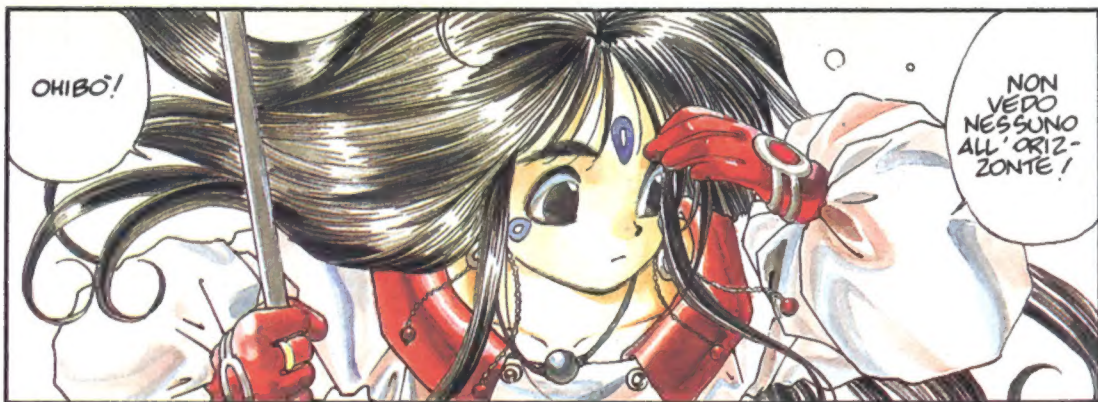
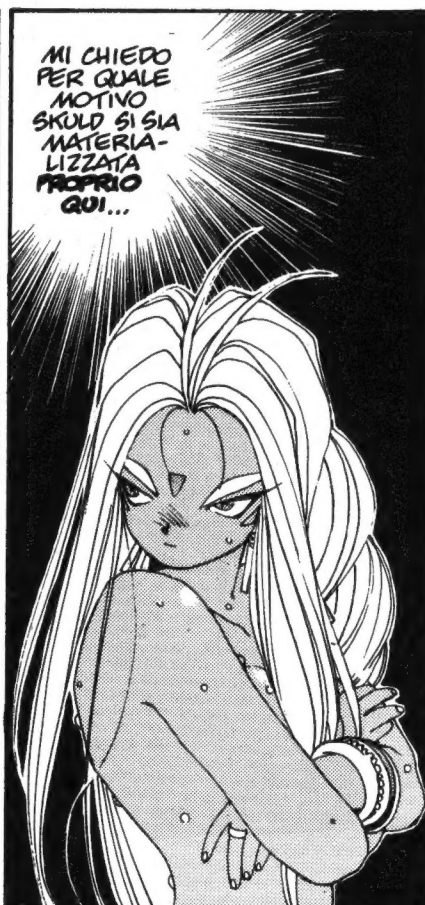
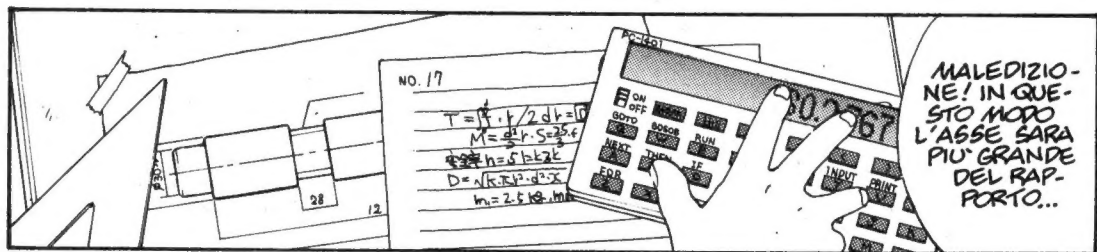
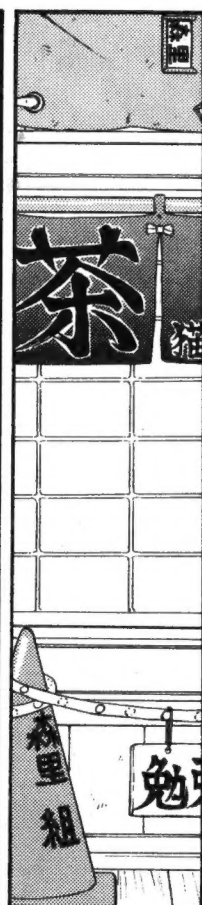
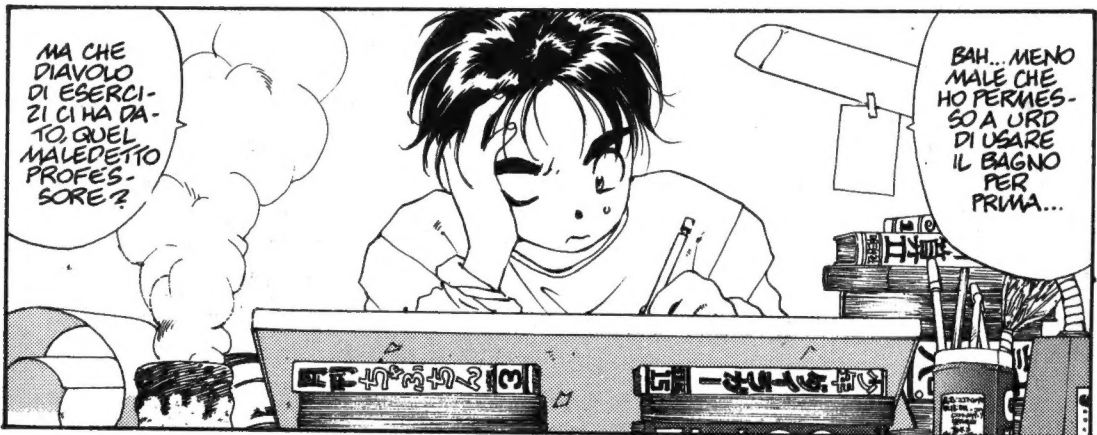
ECCOMI QUA!

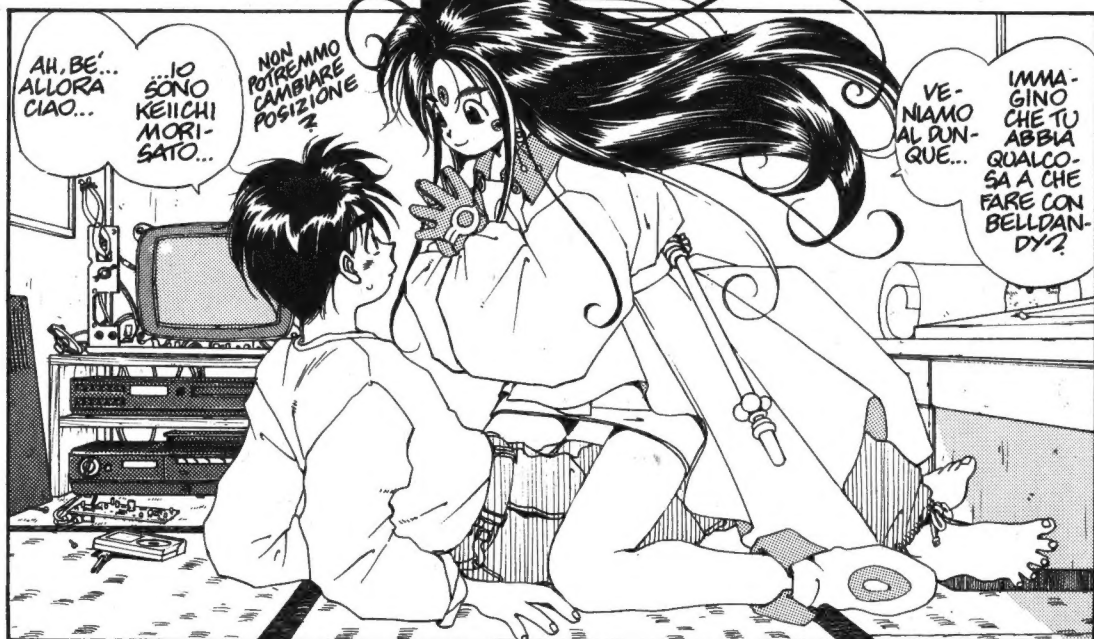
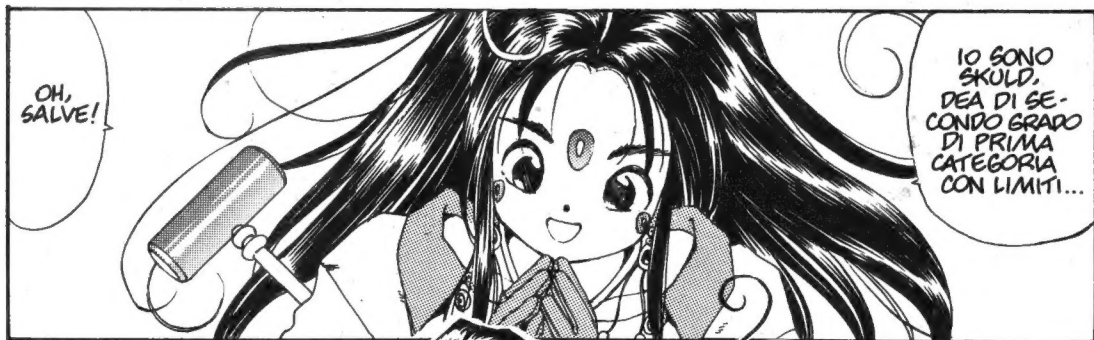
OH, UN'ALTRA DEA!
- di Kosuke Fujishima -

OHIBÔ!
NON VEDO NESSUNO ALL'ORIZ-ZONTE!

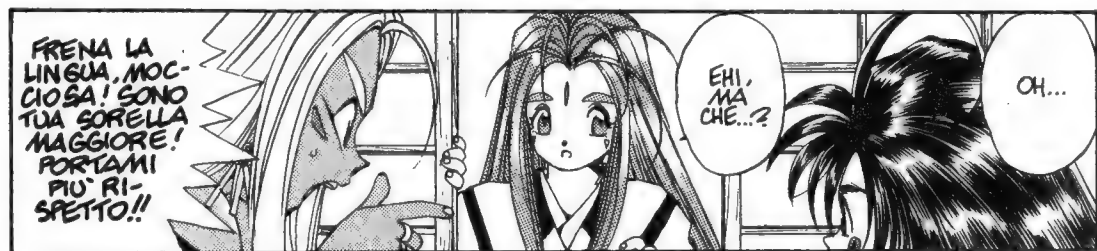
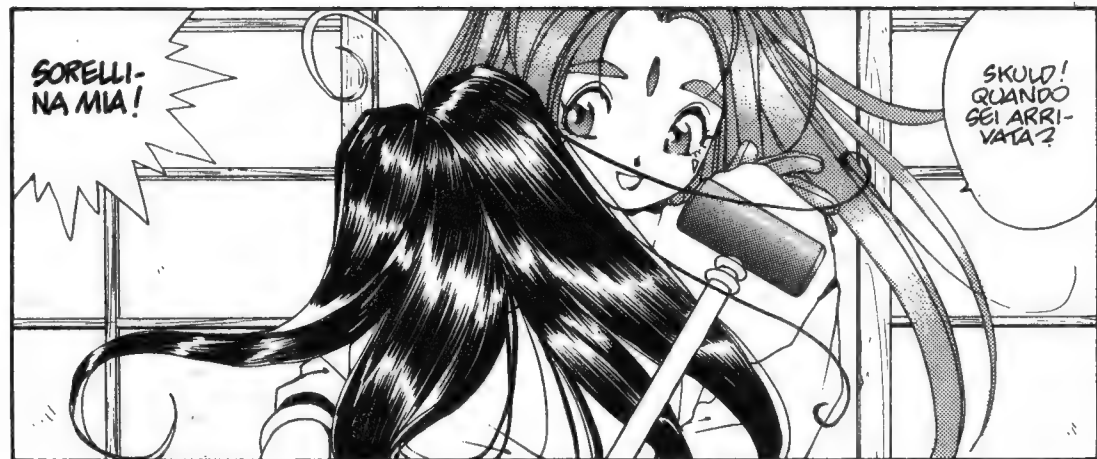
UH?
SKULD!

WHOOOO
MI HAI QUASI ANNEGA-TO CON UN'ONDATA DI ACQUA CALDA...

NON PENSA-RE DI PAS-SARLA LISCIA!
OH, CAVOLI! HO BEC-CATO URD!

MALEDIZIONE! HA TAGLIATO LA CORDA!
MI CHIEDO PER QUALE MOTIVO SKULD SI SIA MATERIALIZZATA PROPRIO QUI...
茶
MALEDIZIONE! IN QUESTO MODO L'ASSE SARÀ PIÙ GRANDE DEL RAPPORTO...
NO. 17
BAH... MENO MALE CHE HO PERMESSO A URD DI USARE IL BAGNO PER PRIMA...
MA CHE DIAVOLO DI ESERCIZI CI HA DATO, QUEL MALEDETTO PROFESSORE?

SWOMP
AAH!
AGH!
BLUB BLUB
AAH! SCOTTA!
OHI OHI OHI...

IO SONO SKULD, DEA DI SECONDO GRADO DI PRIMA CATEGORIA CON LIMITI...
OH, SALVE!
AH, BE'... ALLORA CIAO...
...IO SONO KEIICHI MORISATO...
NON POTREMMO CAMBIARE POSIZIONE ?
VENIAMO AL DUNQUE...
IMMAGINO CHE TU ABBIA QUALCOSA A CHE FARE CON BELLDANDY?
BLUB BLUB
!!
BLUB
BLUB
BLUB
BLUB

AH, QUANTO SCOTTA!

PERCHÈ SEI USCITA DA UN POSTO DEL GENERE, SKULD?!

MI DISPIACE URD, MA IO SO SPOSTARMI SOLO ATTRAVERSO L'ACQUA!
È COLPA TUA SE TI SEI SCOTTATA! PERCHÈ MI VUOI PEDINARE?

FRENA LA LINGUA, MOCCIOSA! SONO TUA SORELLA MAGGIORE! PORTAMI PIÙ RISPETTO!!
EHI, MA CHE...?
OH...

SORELLINA MIA!
SKULD! QUANDO SEI ARRIVATA?

E POI SPIEGAMI QUESTA... PERCHE' SEI AFFEZIONATA SOLO A BELLDANDY?
PERCHE' IO...
OH?

...IO ODIO IL TUO PESSIMO CARATTERE, LA TUA ARROGANZA, IL TUO EGOISMO, LA TUA VIOLENZA, LA TUA IMPERTINENZA, IL TUO NARCISISMO E LA TUA RISTRETTEZZA MENTALE!
BELLDANDY, INVECE, HA UN CARATTERE MAGNIFICO, E' ONESTA, PURA, COMPRENSIVA E CALMA. PROPRIO COME PIACE A ME! TI BASTA?

ASCOLTA SORELLINA... LASCIAMO URD IN QUESTO MONDO E TORNIAMOCENE NOI DUE DA SOLE!
COME?

WRRRZZZ
SONO VENUTA FIN QUI PER PORTARTI VIA CON ME!

COSA!?

...E POSSO SUONARTELE COME E QUANDO ...UH!?
MA QUELLO...
WRRZZZZZ
FLUP
TI RICORDO CHE NONOSTANTE I MIEI LIMITI SONO UNA DEA DI PRIMO GRADO...
COME MAI SEI QUI?!?
UH-OH...
SLEIPNER!

TONK

FLUSH

SLEIP-NER!!

MA QUELLO ERA UN BUG! COME HA FATTO AD ARRIVARE QUI?
SKULD!

IL PROGRAMMA DI ELIMINAZIONE ERA MOLTO LENTO, E NON SONO RIUSCITA A ELIMINARLI TUTTI...
EHM... CIOÈ... IO...

POTREI SAPERE ANCH'IO COSA DIAVOLO SUCCEDE QUI?

SEMBRO UNA SOTTILETTA UMANA!
WRIP WRIP
GUARDATE COME SONO RIDOTTO!

CONTINUATE PURE VOI... IO TORNO A FARE IL BAGNO!
FORZA! AIUTATEMI A CATTURARE I BUG!
KEIICHI!

BUG: DANNI NEL PROGRAMMA CHE INFLUISCONO SUL FUNZIONAMENTO CORRETTO DELLO STESSO.

* PER COMPRENDERE MEGLIO DI COSA SI TRATTI, ANDATE A RIPASSARVI "LEGGENDO LEGGENDE" SU KAPPA MAGAZINE 14. KB

CHE GUAIO!
E SE RIAPPARISSE IN CIELO A UN'ALTEZZA DI 10.000 METRI?
E SE INVECE SI MATERIALIZZASSE DENTRO UN REATTORE NUCLEARE?
UGH!
SPLASH
NO... NON È COSÌ... UMPH!
AVANTI, DILLO... DILLO CHE CE L'AVETE CON ME!
BLUB BLUB
EHI, TU...

TUTTO BENE?
MA PERCHÈ CAPITANO TUTTE A ME?
VI CONSIGLIO DI RESTARE UN PO' PIÙ DISTANTI...
CAPITANO TUTTE A TE PERCHÈ TI TROVI VICINO AL PUNTO **PECULIARE!**
PUNTO PECULIARE?!
SÌ... IN PAROLE POVERE ...LE **MIE SORELLE!**
QUINDI, DATO CHE TUTTI I FENOMENI ACCADONO CENCENTRATI LÌ, TI CONSIGLIO...

...CONTINUERANNO A RIPRODURSI ALL'INFINITO!

PAT
SU...

SNIFF!
...UNA BAMBINA...
SIGH! NON TRATTARMI COME...
...

COSE SIMILI SONO ALL'ORDINE DEL GIORNO, QUI!
...NON C'È BISOGNO DI PREOCCUPARSI COSÌ!

L'IMPORTANTE È ELIMINARLI TUTTI, GIUSTO !?
AAH! ADESSO BASTA! MI SONO ROTTA DI USARE QUELL INUTILE MARTELLO!
WRRZZ

NO! NON FARLO!!

CRASH
È PER QUESTO CHE TI DETESTO, URD!
OOPS!

KEIICHI! NON DEVI GUARDARE SOTTO! QUESTO BUCO CONDUCE A UN'ALTRA DIMENSIONE!
AAH!
UGH!
UH?
AAAH!

DAMMI UNA MANO, URD!
UNA MANO?! MA SE HO ANCHE I PIEDI IMPEGNATI!

È TUTTA COLPA MIA... SOLO PERCHÉ IO TI SONO VICINA DEVE SUCCEDERTI TUTTO QUESTO...
PERDONAMI!

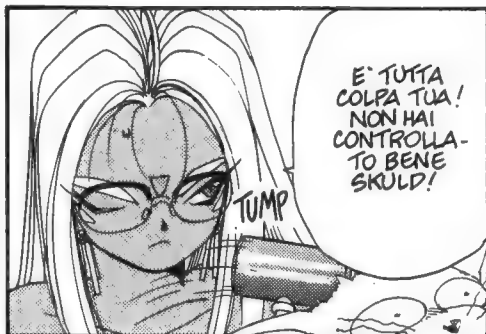
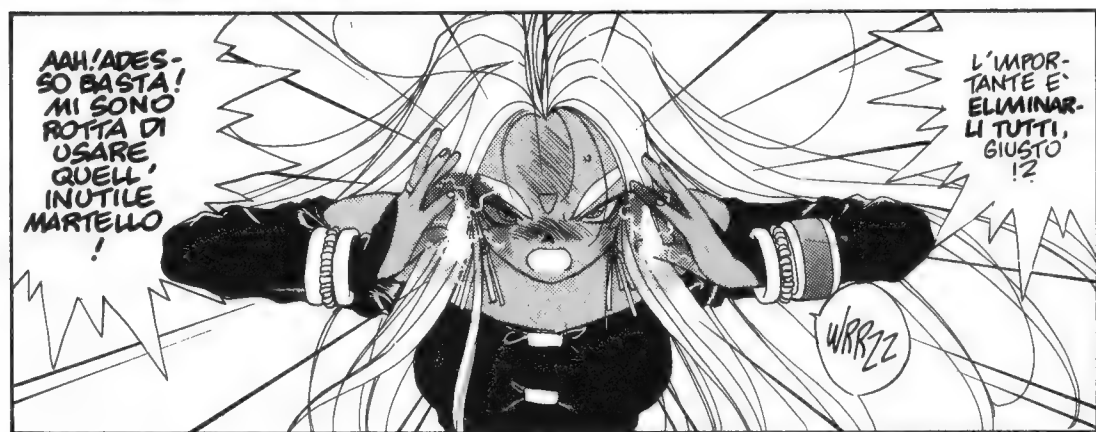
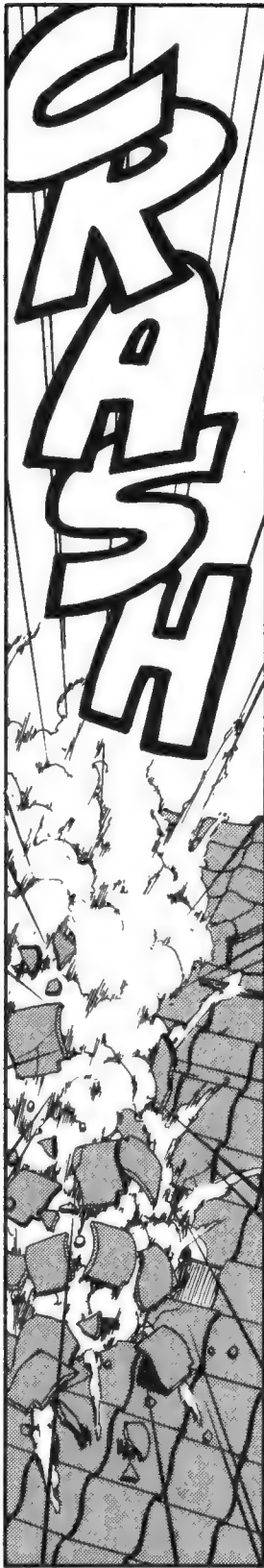
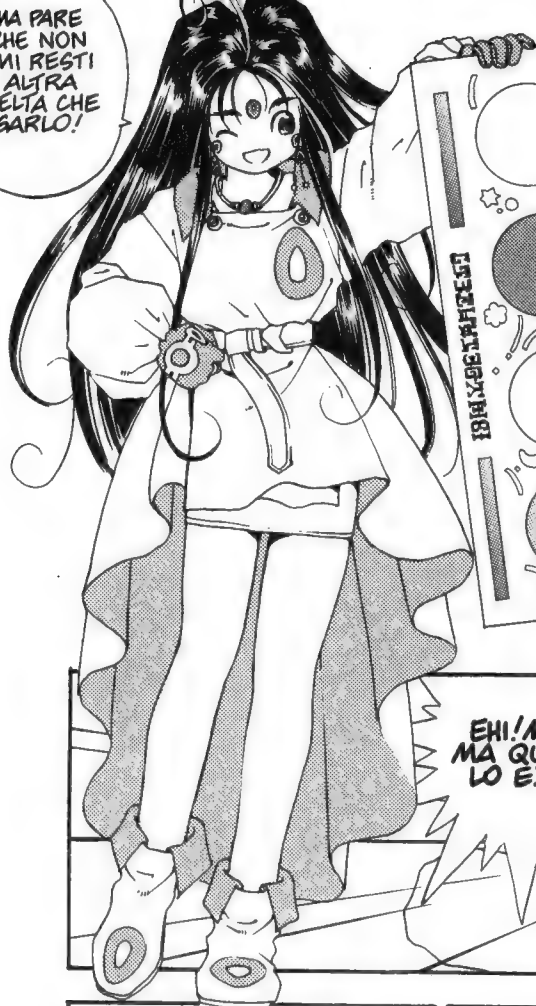
EHI, BELLDANDY! DOPO TUTTO QUELLO CHE HAI FATTO PER ME DA QUANDO CI CONOSCIAMO...
...UNA SCIOCCHEZZA DEL GENERE È COME SE NON FOSSE MAI ACCADUTA!

PERÒ... PERÒ È ACCADUTA...
BELLDANDY NON POTRÀ RESISTERE PER SEMPRE!

BIIIP
E QUESTO COS'È?

FLASH

C-COSA?!

BOOOM

MA PARE CHE NON MI RESTI ALTRA SCELTA CHE USARLO!
NON CAPISCO... COS'È?!
EHI! MA... MA QUELLO È...
CORAGGIO, INIZIAMO! KEIICHI... METTI LA MANO DESTRA SU UN CERCHIO BLU E LA SINISTRA SU UNO ROSSO...
VA... VA BENE COSÌ?!
PERFETTO! BELLDANDY... MANO SINISTRA SUL ROSSO E DESTRA SUL BIANCO!
COOSA?! LO DEVO FARE ANCH'IO?!
ORA TOCCA A TE, URD!

COSÌ... ECCO...

EHI, TU! TOGLI QUEL PIEDE!
OH, SORELLINA MIA...
ANDRA' BENE QUI?

FLASH

CE...

...**CE L'ABBIAMO FATTA!** I BUG SONO SCOMPARSI!
SÌ, MA SOLO DA **QUESTO** POSTO... IL PROBLEMA VERO RIMANE...

YGGDRASIL CONTINUA A ESSERE DIVORATO DAI BUG...
...E FINCHÈ VOI DUE NON TORNERETE, IL **PUNTO PECULIARE** NON POTRÀ ESSERE ELIMINATO...

FINE DELL'EPISODIO

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO VENTOTTO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO VENTOTTO

Double Fake - "Double Fake"
da Compiler vol. 3 - 1993
Oh, un'altra Dea! - "Daisan no Megamisama"
da Aa! Megamisama vol. 5 - 1991
Una Dea in crisi - "Megamisama Saidai no Kiki"
da Aa! Megamisama vol. 5 - 1991
Il Colpo Devastante Esplosivo - "Bakuretsu Sandan Ken"
da Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai vol. 1 - 1994
IN COPERTINA: Skuld & banda - Aa, Megamisama!

AKKAPPARRATEVELI!

In poco più di due anni un fumetto di **Kappa** è riuscito a raccogliere gli entusiasmi di un pubblico sempre più numeroso, posizionandosi addirittura al secondo posto nel nostro referendum (all'appello, però, mancano ancora alcune decine di schede) subito dopo **Video Girl Ai**. Il manga in questione è **Oh mia Dea!** e questo mese i nostri obiettivi sono puntati proprio su questa celebre serie, che ci accompagna sin dal primo numero: gli onori della copertina, un doppio episodio che si apre con quattro splendide tavole a colori e soprattutto l'ingresso di un nuovo personaggio che, come promesso, renderà ancora più imprevedibile la vita allo sfortunato Keiichi. E' proprio il caso di dire che "il tempo vola": pochi mesi fa aspettavamo con ansia l'entrata in scena di Urd, e ora anche Skuld inizia a dare prova dei suoi poteri. Se pensate che la famiglia sia al completo, però, siete assolutamente fuori strada: negli ultimi tempi, in Giappone, Kosuke Fujishima ha colto tutti i fan alla sprovvista presentando una nuova bellissima dea! Nell'attesa di scoprire cos'altro ci riserverà il futuro, diamo un'occhiata anche agli altri protagonisti di questo mensile. Raccogliendo una richiesta tutt'altro che velata, che ci è piovuta proprio da tutta Italia, presenteremo alcune storie brevi per consentire un piacevole e veloce ricambio di autori e personaggi: dopo la parentesi commerciale di **Gundam** (che ci ha fatto guadagnare quasi un quarto di lettori in più) cambiamo momentaneamente strada, puntando su alcune miniserie d'autore. Dieci appuntamenti per l'avvincente **Fatal Fury** di Ken Ishikawa, e nove episodi per un nuovo grande successo scritto da Katsuhiro "Akira" Otomo, che approderà su queste pagine a partire da dicembre. Un manga trasposto in un film d'animazione per il grande schermo, che dovrebbe presto essere distribuito anche in Italia per il mercato delle videocassette: per l'annuncio ufficiale vi rimandiamo al prossimo numero. Sempre in tema di novità... che ne dite delle *strip* di Monkey Punch? Dovete sapere che se siamo riusciti a proporvi una simile chicca lo dobbiamo solo alla fortuna... e a una polverosissima libreria dell'usato di Tokyo. Un volumetto dalle dimensioni assai modeste giaceva sepolto sotto una quantità enorme di libri e fumetti: inutile dire che ci è bastato scorgere il nome dell'autore sulla costina per costringere il proprietario del negozio a mettere a soqquadro l'intero locale. Comprato alla cieca (era infatti accuratamente sigillato) si è rivelato come uno dei nostri 'tesori' più preziosi: pensate che il simpatico Monkey Punch non credeva possibile che esistesse ancora una copia di **Isshuku Ippan** e ha creduto nel nostro ritrovamento solo dopo averlo visto! Dedicato a tutti gli amici che hanno sostenuto l'uscita di **Mitico** (che attualmente è la pubblicazione manga della Star Comics più letta in Italia), il fumetto umoristico gioca le sue carte migliori sull'erotismo e sul grottesco. Ma **Kappa** non è certo un semplice contenitore di fumetti: la nostra 'rivista nella rivista' vi sbalordirà con una serie di grandi servizi che spazieranno dai classici del cartoon giapponese sino alle produzioni più recenti e importanti. Questo mese, per fare un piccolo esempio, siamo riusciti ad avere in anteprima le prime foto dal set di **Fist of the North Star** (ovvero il film che Hollywood ha dedicato a **Ken il guerriero**) che corredano un lungo servizio zeppo di news! Non sono certo da meno l'intervista a Masakazu "Video Girl Ai" Katsura o il prezioso vademecum alle censure di **Orange Road** (la seconda e ultima parte sul prossimo numero) che dovrete confezionare come se fosse un vero e proprio libretto. Un'ultima grande esclusiva vi aspetta nella *Rubrika del Kappa*: Monkey Punch ci ha inviato (prima ancora di diffonderla alla stampa giapponese) la locandina del nuovissimo film di **Lupin III**, la cui uscita è prevista per la primavera del 1995, perché ve la mostrassimo in anteprima! Anche i prossimi mesi renderanno giustizia ad *Anime*: a novembre l'intero numero sarà dedicato a Osamu Tezuka e all'indimenticabile Kimba, che ha preceduto di quasi trent'anni il kolossal disneyano Lion King. Da dicembre, poi, sarà la volta delle grandi interviste: nell'ordine daremo voce a Yumiko "Candy Candy" Igarashi, Takaya "Guyver" Yoshiki e Ken "Getter Robot" Ishikawa . Prima di chiudere, vogliamo segnalare due importanti manifestazioni che ci vedranno ancora una volta in prima linea: il Salone di Lucca (dal 29 ottobre al 1 novembre) e la romana Expocartoon (dal 10 al 13 novembre). Per una volta non troverete solo i nostri albi in anteprima rispetto all'uscita in edicola, ma anche favolosi poster e alcune edizioni speciali in tiratura limitata! Cosa significa? Semplice: a novembre produrremo due differenti versioni di **Kappa** 28 e 1/2 e due di **Kappa Magazine** 29... per tutti i collezionisti all'ascolto! Le edizioni speciali avranno una cover inedita e una piccola sorpresa: cosa aspettate a raggiungere le due capitali del fumetto? Chi è impossibilitato a mettersi in viaggio, comunque, non disperi: le copie rimaste saranno distribuite in tutta Italia nelle migliori librerie specializzate! A presto!

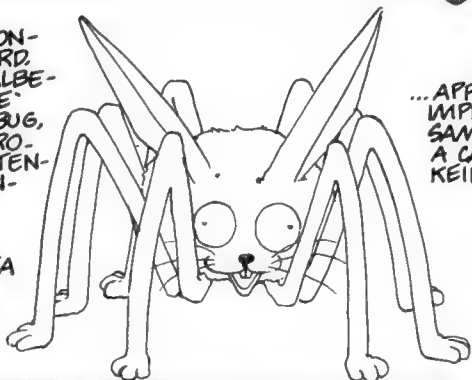
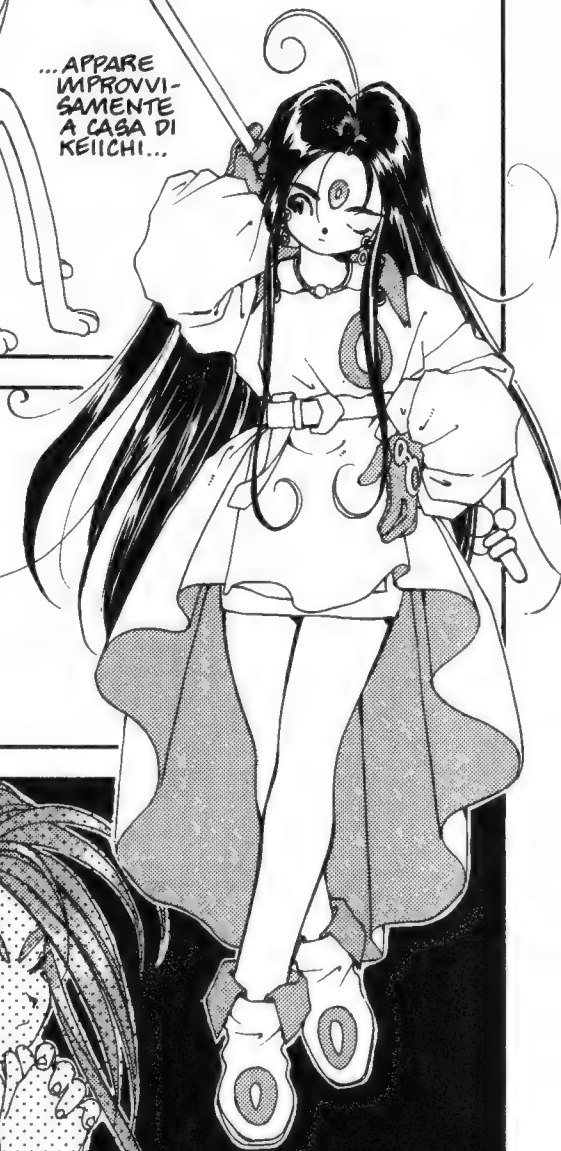
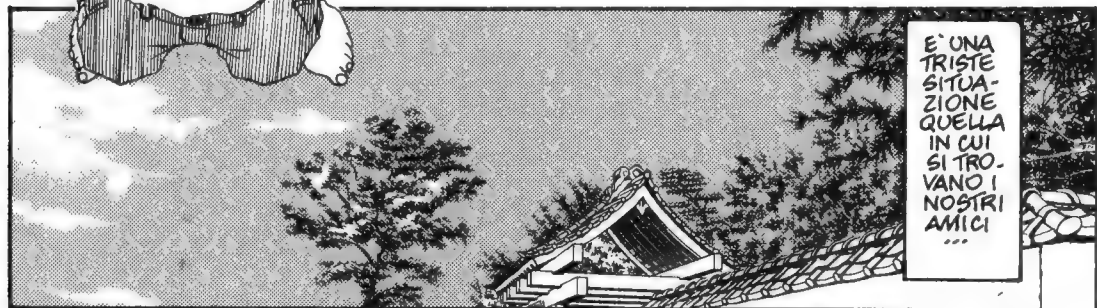
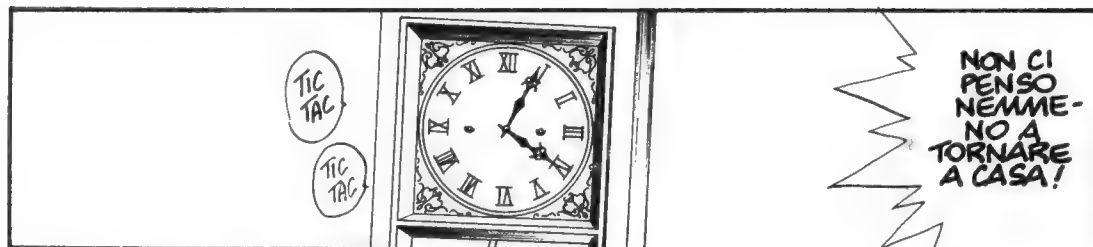
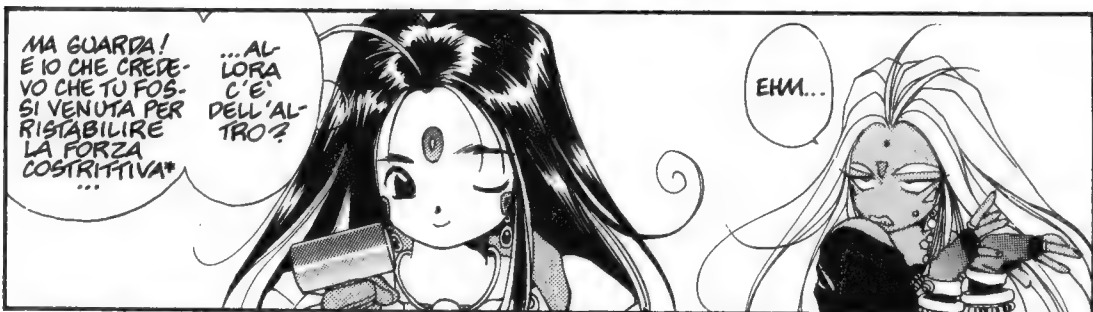
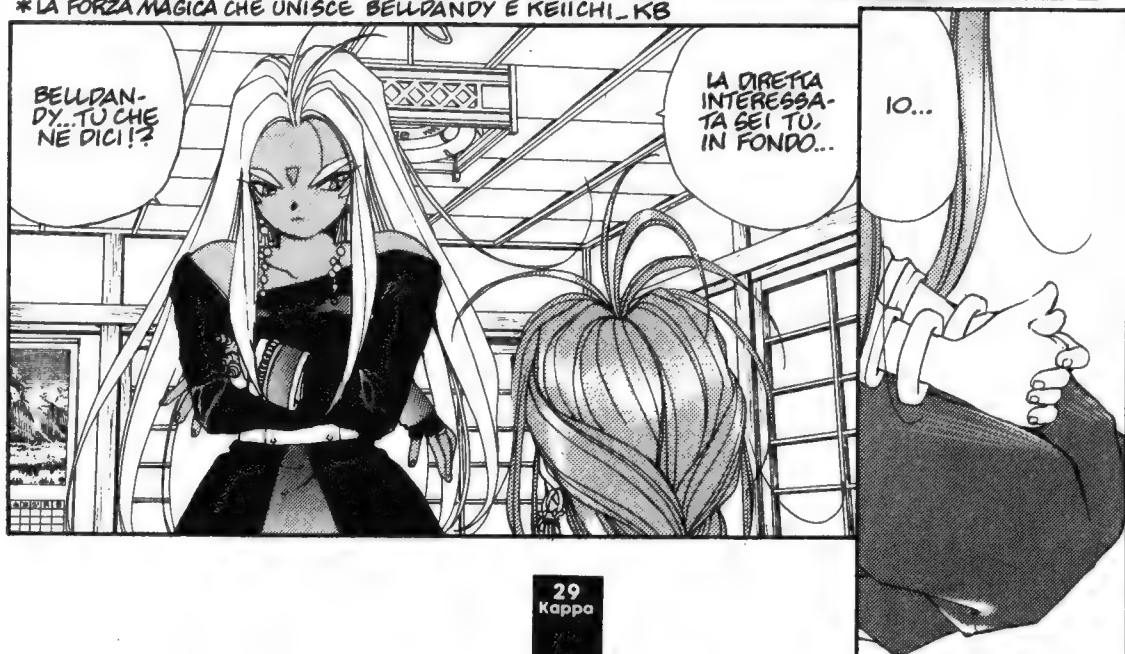
Kappa boys

«Non siamo tutti simili a bottiglie ripiene di ricordi e cronicaglie?»

Fosco Maraini

OH, MIA DEA!
- di Kosuke Fujishima -

UNA DEA IN CRISI

IL SISTEMA DI CONTROLLO DI ASGARD, IL COMPUTER-ALBERO YGGDRASIL, E' INFESTATO DAI BUG, CHE CREANO PROBLEMI ALL'ESISTENZA DELLE DIMENSIONI. SKULD, SORELLA DI BELLDANDY E URD E UNICA DEA RIMASTA A CONTROLLARE YGGDRASIL...
...APPARE IMPROVVISAMENTE A CASA DI KEIICHI...
...CON UN MESSAGGIO SCONCERTANTE...
NOI DEE SIAMO I **PUNTI PECULIARI** E STIAMO **ATTIRANDO** I BUG! ANCHE SE RIUSCISSIMO A DISTRUGGERNE LA MAGGIOR PARTE...
...LORO CONTINUERANNO A RIPRODURSI ALL'INFINITO...E NON AVREMO PIU' ALCUNA SPERANZA!
PER RISOLVERE LA SITUAZIONE NON CI RESTA ALTRO CHE ABBANDONARE SUBITO IL MONDO DEGLI UMANI...
NO! BELLDANDY! NO!
E' UNA TRISTE SITUAZIONE QUELLA IN CUI SI TROVANO I NOSTRI AMICI...

*LA FORZA MAGICA CHE UNISCE BELLDANDY E KEIICHI_KB

ECCO, IO...
SE NON TORNASSI, KEIICHI RIMARREBBE COMPLETAMENTE IN BALIA DEI BUG...
DEVO RESTARE AL SUO FIANCO E PROTEGGERLO CONTINUAMENTE... O ANDARMENE PER RISOLVERE IL PROBLEMA ALLA RADICE?
COSA DEVO FARE?
AAAH
KEIICHI?
PROVIENE DALLA SUA CAMERA!
!!
AIUTO!
SONO DIVENTATO UNA CALAMITA UMANA!

風林火山
SCUSAMI!
SWISH
TUMP
DEVI ESSERE SENZA PIETÀ CON LORO! APPENA NE VEDI UNO... SDENG!
E PIANTALA DI CHIEDERE SCUSA A QUEI COSI!
THUD
TU DOVEVI NASCERE DEMONE, URD!
OH, SCUSA... NON L'HO FATTO APPOSTA!
KEIICHI!
LO SANNO TUTTI CHE SEI DI SECONDO GRADO!
MA QUALE DEA DI PRIMO GRADO, SBRUFFONA!
COME TI PERMETTI?! SONO UNA DEA DI PRIMO GRADO, IO!

UH...

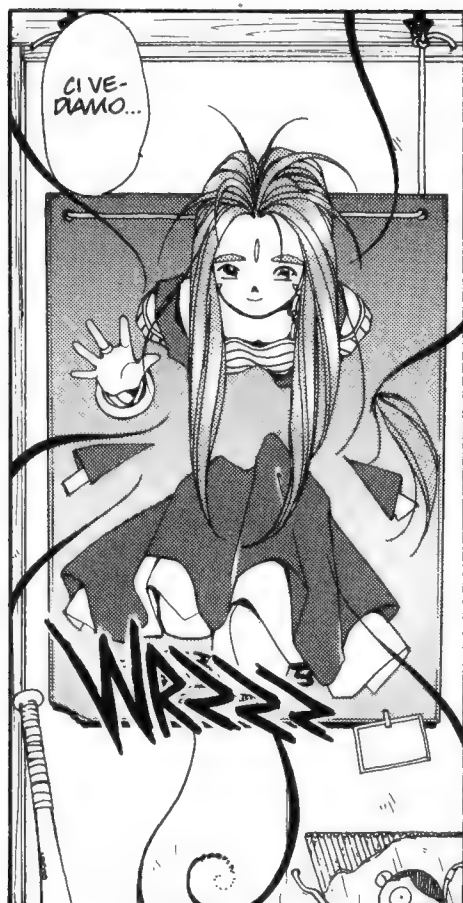
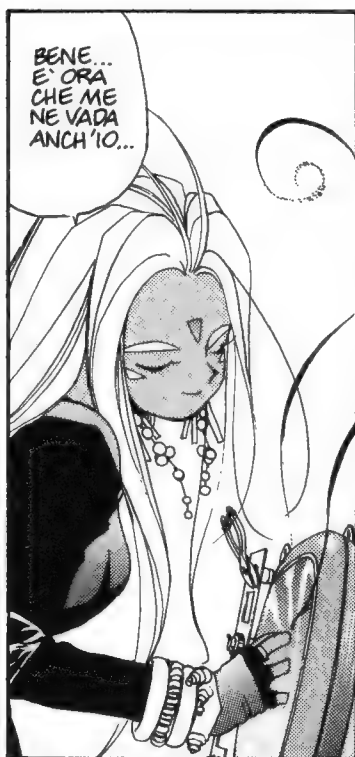
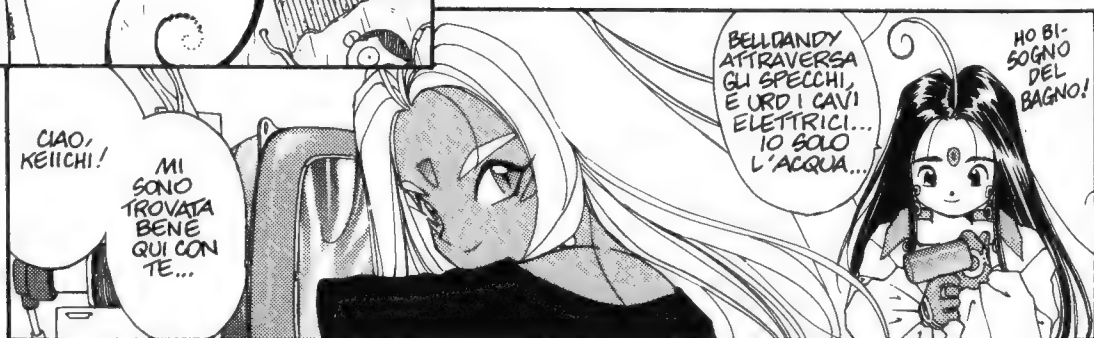
OH... TI DÀ FASTIDIO LA LUCE?
AH... NO...

...

KEIICHI...
HM?

IO...

...CREDO CHE ME NE ANDRÒ...

...CREDO CHE ME NE ANDRÒ...?
CO... COSA?
MMH... BE'...
SE HAI PRESO TU QUESTA DECISIONE, PENSO CHE TI SEGUIRÒ... IL MIO LAVORO È FINITO QUI...
MA CI HAI PENSATO BENE? FORSE NON TORNEREMO MAI PIÙ QUI...
LO SO...
MA NON HO ALTRA SCELTA... SE VOGLIO PROTEGGERE KEIICHI... DEVO FARLO...
BE', KEIICHI CARO...
...TORNERÒ NON APPENA AVRÒ SISTEMATO TUTTO...
TI ASPETTERÒ QUI...

CI VE-DIAMO...
WRZZZ
NIENTE MALE, KEIICHI MORI-SATO!
RIESCI A SALUTAR-LA CON UN SORRISO... SEI UN VERO UOMO!
BENE... E' ORA CHE ME NE VADA ANCH'IO...
HO BI-SOGNO DEL BAGNO!
BELLDANDY ATTRAVERSA GLI SPECCHI, E URD I CAVI ELETTRICI... IO SOLO L'ACQUA...
CIAO, KEIICHI!
MI SONO TROVATA BENE QUI CON TE...
POTREI METTE-RE SU UN AERO-PORTO...
BE'... ORA C'È UN BEL PO' DI SPAZIO QUI...

HA SEMPRE MANTENUTO LE SUE PROMESSE...
HA DETTO CHE TORNERÀ... LO FARÀ SICURAMENTE!

AAAH!

CHE FREDDO!
COSA SUCCEDE?!

COME SAREBBE? IL BAGNO, NO?
COSA CI HAI FATTO CON QUEST'ACQUA?

NON RIESCO A TELEPORTARMI!

FLASH

IL BAGNO DI KEIICHI ?
UH!?

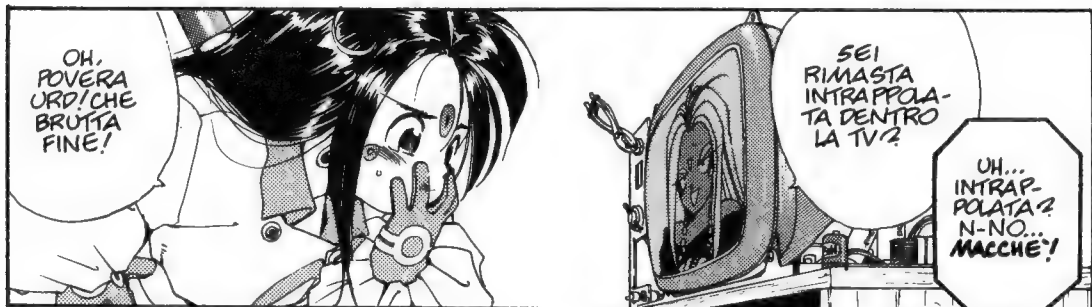
OH... MA CHE...?
BENTOR-NATA!

MA AL-LORA...
ODDIO...
NON RIUSCIA-MO AD ANDARCE-NE DA QUI!

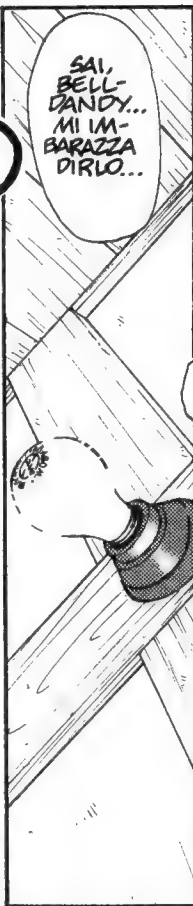
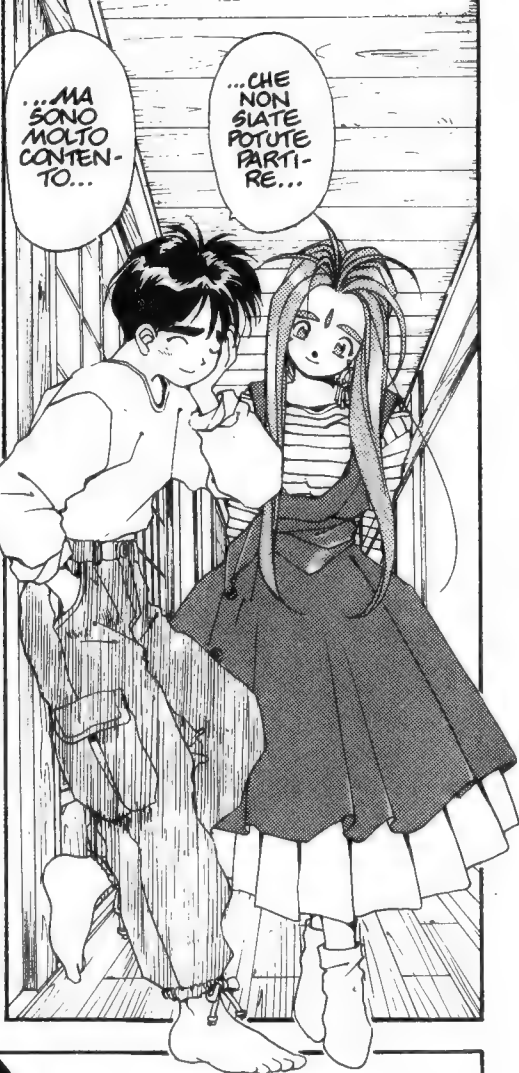
EHI, URD!
URD!

NON C'È!
NON È NEMMENO NEL SOG-GIORNO!

NON... NON SARÀ MICA...
CLICK

SIETE PROPRIO UN BRANCO DI TONTI!!
DOVE CREDEVATE CHE FOSSI?!

OH, POVERA URD! CHE BRUTTA FINE!
SEI RIMASTA INTRAPPOLATA DENTRO LA TV?
UH... INTRAPPOLATA? N-NO... **MACCHÉ**!
AHAHAH! STO BENONE! UN PO' DI VACANZA, NO?
OH, COME TI INVIDIO! BE', BUON RELAX ALLORA! ADESSO HO DA FARE!
EHM... SKULD?...
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE I BUG AVREBBERO POTUTO CREARE PROBLEMI TANTO GROSSI!
E VA BENE, MOSTRICIATTOLI! VOLETE LA GUERRA? **E GUERRA SIA!!**
KNOCK PENCIL
ZEBRA
SRIB SCRIB

VI ELIMINERÒ TUTTI A OGNI COSTO, E TORNERÒ A CASA CON MIA SORELLA!

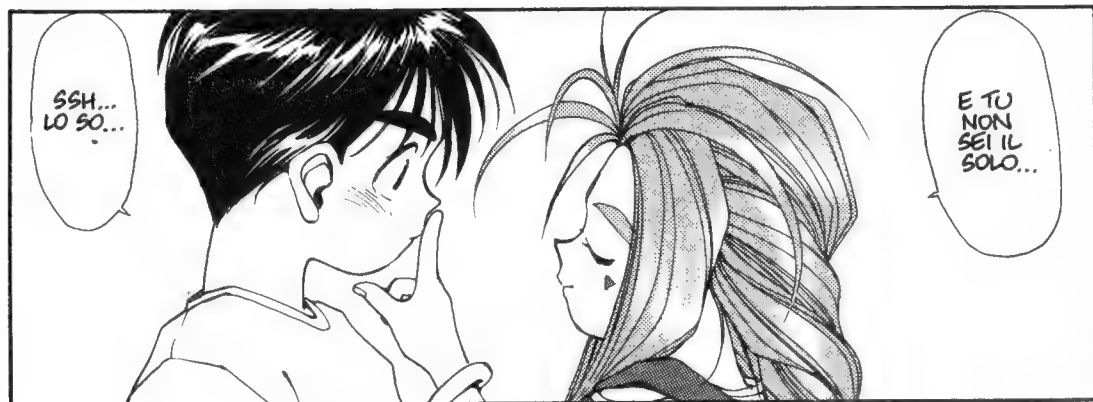
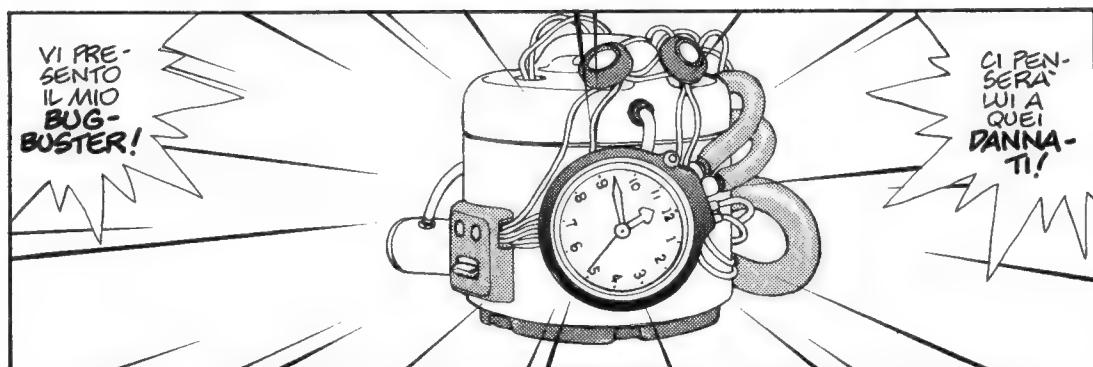
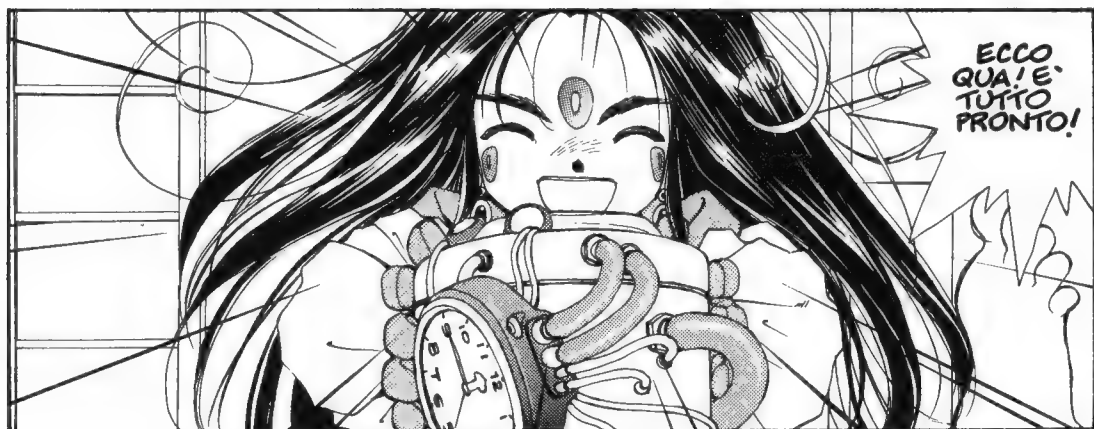
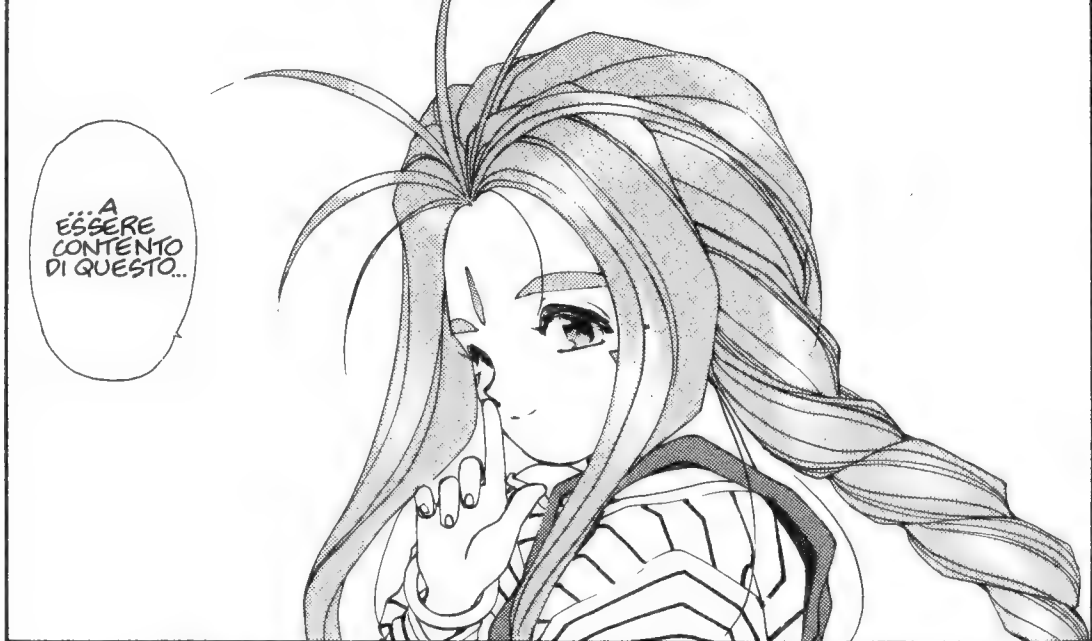
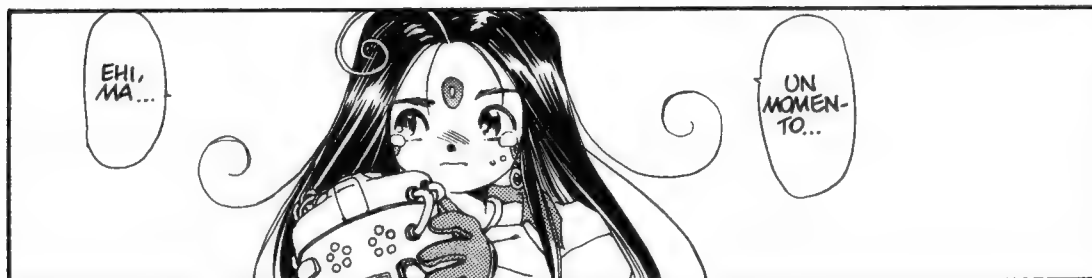
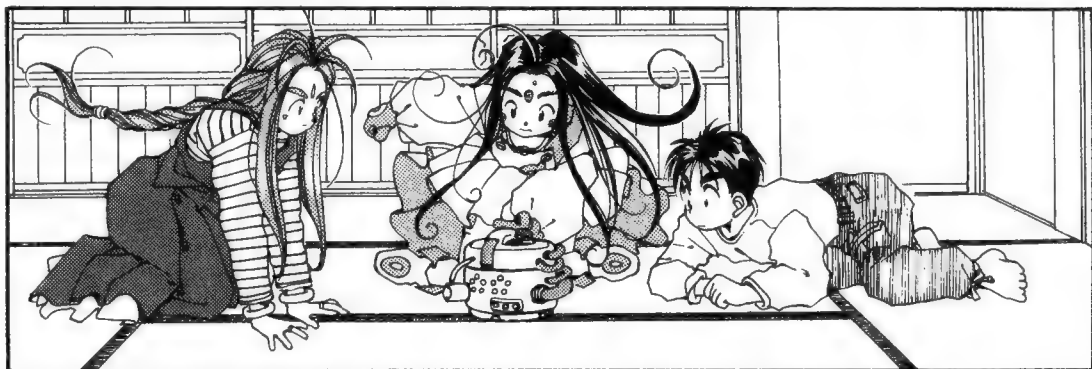
SCRB

SAI, BELL-DANDY... MI IMBARAZZA DIRLO...

...MA SONO MOLTO CONTENTO...

...CHE NON SIATE POTUTE PARTIRE...

QUESTA CASA È... TROPPO GRANDE...

...E VUOTA...

..., SPECIALMENTE... QUANDO NON CI SEI...

...EHM ...CIOÈ...

...A ESSERE CONTENTO DI QUESTO...
BELL-DANDY...
ECCO QUA! È TUTTO PRONTO!
VI PRE-SENTO IL MIO BUG-BUSTER!
CI PEN-SERÀ LUI A QUEI DANNA-TI!

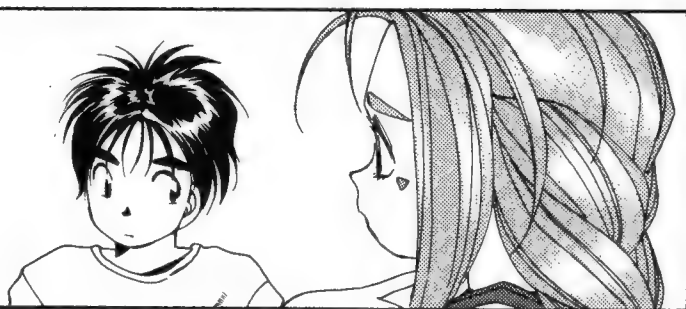
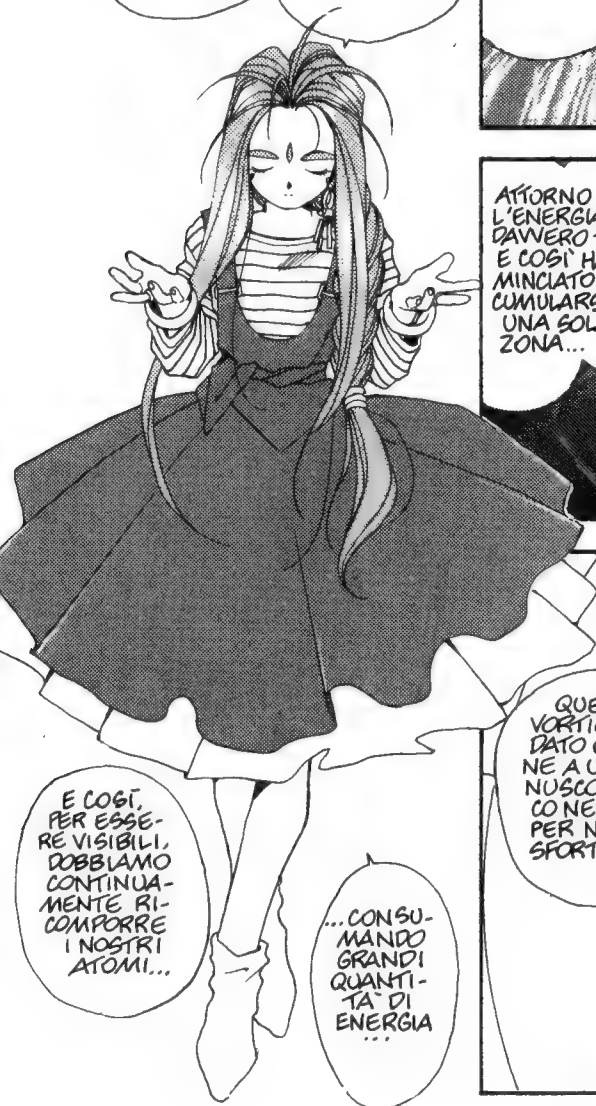
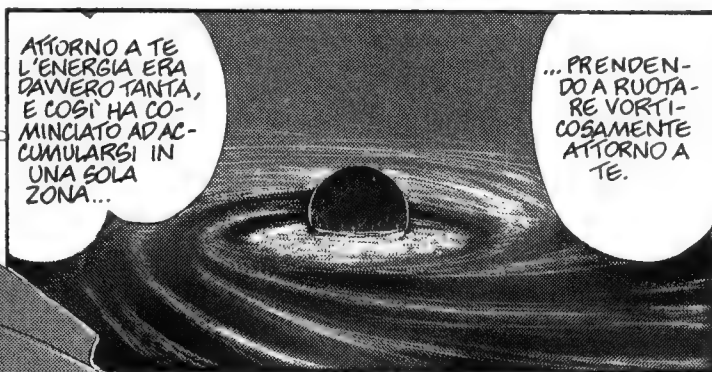
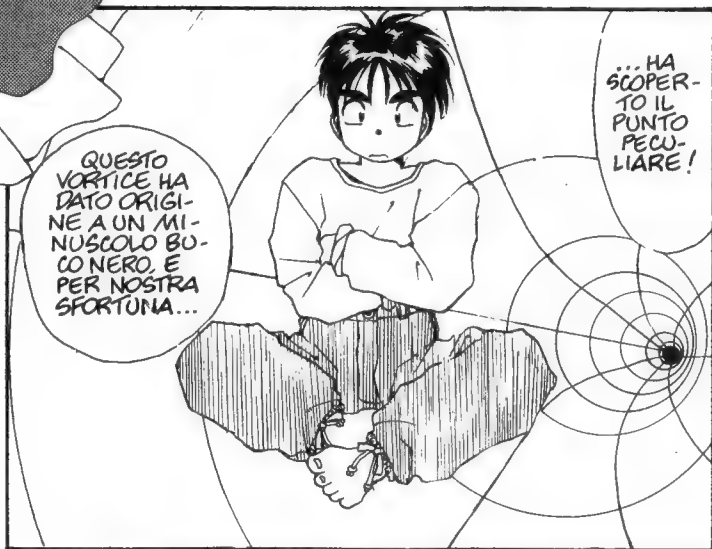
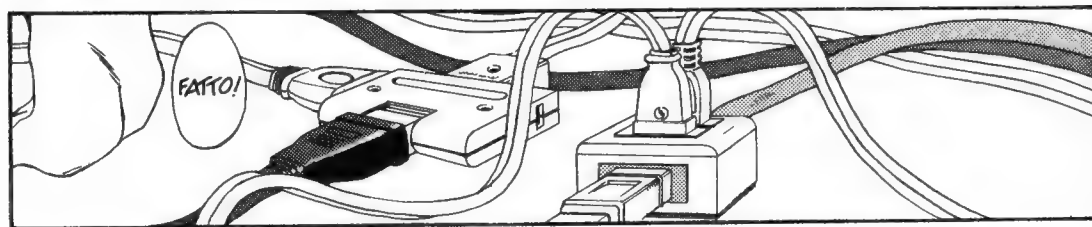
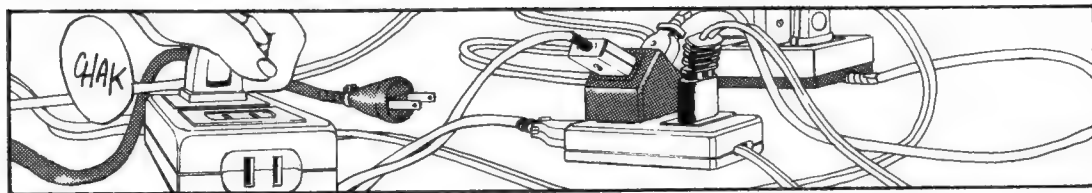
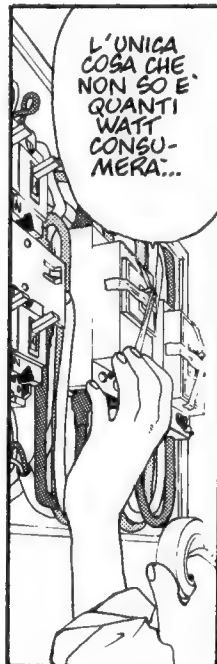
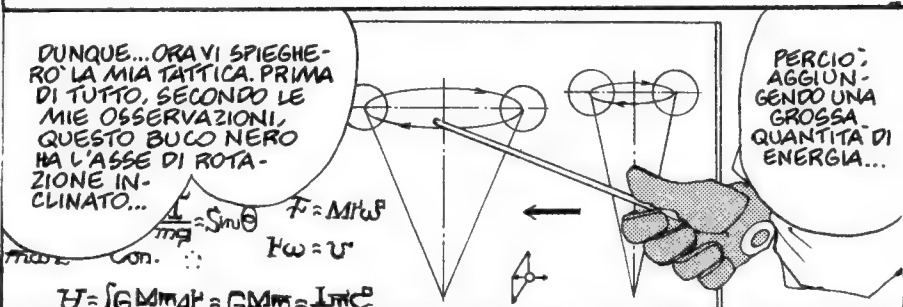
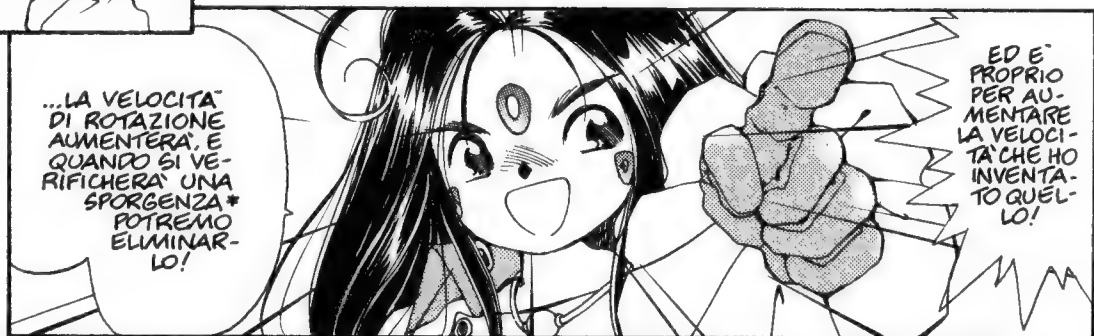
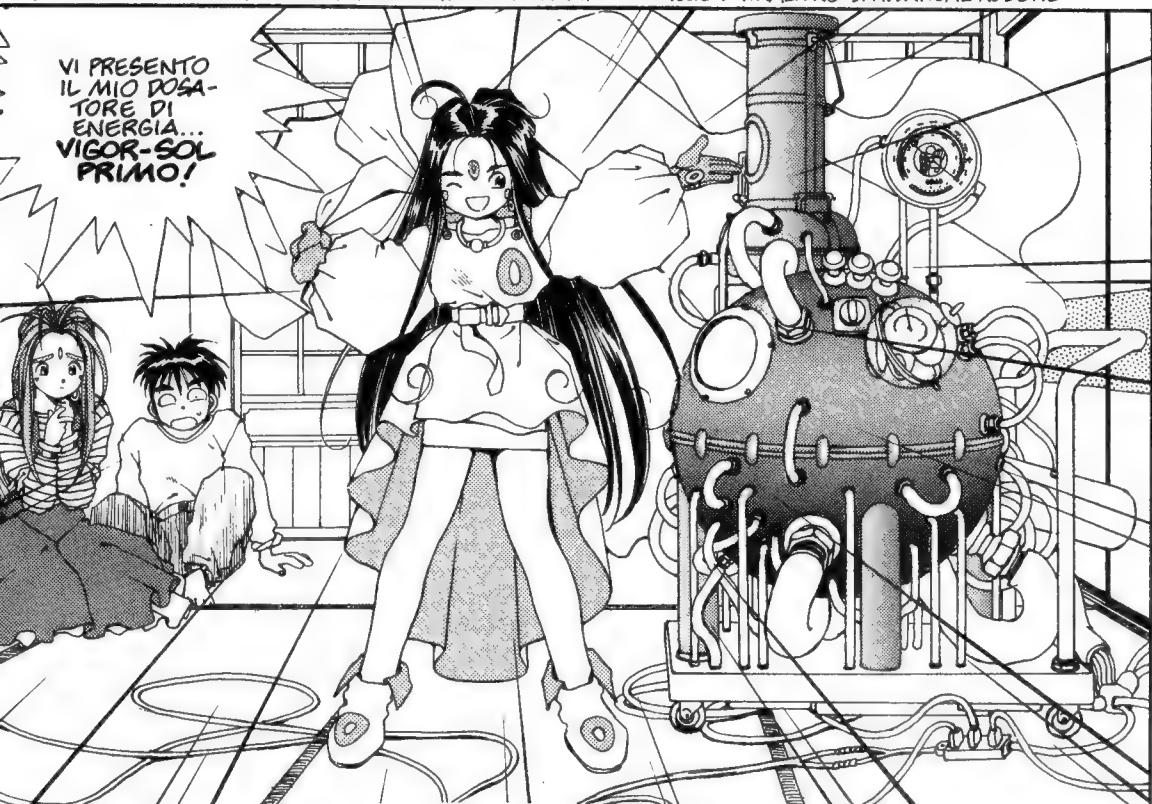
E` FANTASTICO! GUARDATE CHE LINEA! GUARDATE CHE STILE!
E` UN VERO GIOIELLO!
NON SARA` MICA UNA MECCANOFILA?
MECCA-COSA?

E ORA VEDIAMOLO ALL'OPERA!
ON

MA CHE SUCCEDE?!
IL MIO BUG-BUSTER! COS'HA CHE NON VA?!

EHI, MA...
UN MOMENTO...

* PARTICELLE DI CARICA E MASSA NULLE A RIPOSO. SI MANIFESTANO RARAMENTE_ KOSUKE

LASCIA CHE TI SPIEGHI...
QUESTO MONDO FA PARTE DELLA TERZA DIMENSIONE... QUI TUTTO HA UN'ALTEZZA, UNA LARGHEZZA E UNO SPESSORE...
NOI DEE APPARTENIAMO A UNA DIMENSIONE PIÙ ELEVATA, E PERCIÒ NON ABBIAMO SOLO QUESTE TRE...
NELLA NOSTRA FORMA ORIGINALE TU NON RIUSCIRESTI A VEDERCI.
I RESIDUI, DI SOLITO, SVANISCONO DISPERDENDOSI NELL'ARIA...
MA QUESTA VOLTA NON È ACCADUTO...
...PERCHÈ IL TUO CORPO HA AVUTO LA FUNZIONE DI CATALIZZATORE...
ATTORNO A TE L'ENERGIA ERA DAVVERO TANTA, E COSÌ HA COMINCIATO AD ACCUMULARSI IN UNA SOLA ZONA...
...PRENDENDO A RUOTARE VORTICOSAMENTE ATTORNO A TE.
E COSÌ, PER ESSERE VISIBILI, DOBBIAMO CONTINUAMENTE RICOMPORRE I NOSTRI ATOMI...
...CONSUMANDO GRANDI QUANTITÀ DI ENERGIA...
QUESTO VORTICE HA DATO ORIGINE A UN MINUSCOLO BUCO NERO, E PER NOSTRA SFORTUNA...
...HA SCOPERTO IL PUNTO PECULIARE!

ALLORA NON CI RESTA ALTRO CHE INTERROMPERE LA FONTE D'ENERGIA!
CERTO, MA PER FARLO DOBBIAMO TORNARE A CASA!
E RICORRENDO A QUEL MECCANISMO ACCHIAPPA BUG...
BISOGNA PRIMA PENSARE AL MICRO BUCO NERO!
E COME CAVOLO SI FA A ELIMINARE QUELL'INSULSO DI UN BUCO NERO?!
SU!
SU!
NON TI PREOCCUPARE!
MI È VENUTA UNA BUONA IDEA!
DAMMI UNA MANO!
CHAK
FATTO!

L'UNICA COSA CHE NON SO È QUANTI WATT CONSUMERÀ...
COME DIAVOLO AVRÀ INTENZIONE DI USARLO?
DUNQUE... ORA VI SPIEGHERÒ LA MIA TATTICA. PRIMA DI TUTTO, SECONDO LE MIE OSSERVAZIONI, QUESTO BUCO NERO HA L'ASSE DI ROTAZIONE INCLINATO...
PERCIÒ, AGGIUNGENDO UNA GROSSA QUANTITÀ DI ENERGIA...
...LA VELOCITÀ DI ROTAZIONE AUMENTERÀ, E QUANDO SI VERIFICHERÀ UNA SPORGENZA* POTREMO ELIMINARLO!
ED È PROPRIO PER AUMENTARE LA VELOCITÀ CHE HO INVENTATO QUELLO!
* SE UN OGGETTO RUOTA INCLINATO, CON L'AUMENTARE DELLA VELOCITÀ, IL SUO RAGGIO DI ROTAZIONE SI ALLARGA_ KOSUKE
VI PRESENTO IL MIO DOSATORE DI ENERGIA... VIGOR-SOL PRIMO!

OH, CHE BELLA CARROZZERIA... CHE SOLIDITÀ... CHE FORZA!
ECCO, CI RISIAMO...
ON
CRAKLE
ALLORA... ACCENDIAMOLO!
SÌ, CI RISIAMO PROPRIO...
CLICK
ZAPT
WHOO
CRAKLE
ZAPT
FRSSHH
E COME PRIMA NON SUCCEDE NIENTE...
WIIINN
WHOOOH
WHOOOOOH

MMH... GIÀ-GIÀ...
SEMBRA CHE MANCHI UN PO' DI POTENZA IN USCITA...
SSH
...MI È RIMASTA UN'ULTIMA POSSIBILITÀ...
SLAM
ORMAI...
KRAK
AVANTI! MOTORI AL MASSIMO!
WHOOOOOH
KEIICHI...

RUMBLE
RUMBLE

TOGLIAMO LA CORRENTE! PRESTO!
AAAH! SOSPENSIONE D'EMERGENZA!

BELLDANDY!

EHI! COSA TI SUCCEDE?
MA...
E COSÌ, PER ESSERE VISIBILI DOBBIAMO CONTINUAMENTE RICOMPORRE I NOSTRI ATOMI, CONSUMANDO GRANDI QUANTITÀ DI ENERGIA...

NON SARÀ MICA...
...CHE HAI SMESSO DI RICOMPORLI?!

NIENTE DA FARE! L'ENERGIA ELETTRICA DI QUESTA CASA NON E' SUFFICIENTE!
NON VOLEVO RICORRERE A QUESTO METODO...
...MA E' L'UNICA SOLUZIONE RIMASTA!
URD!
OH, NO! TOGLIENDO LA CORRENTE SI E' SPENTA!
QUANTO TEMPO PERSO... UFFA!
BE'? CHE C'E' ORA?
POP
GUARDARE LA TV STANDO DENTRO LA TV E' PROPRIO DA MANIACI!
SVEGLIATI, TI PREGO!
BELLDANDY!
OH, NO!!

DI-VENTA TRASPA-RENTE!

NON VENITE SEMPRE A DISTURBARMI PER DELLE CAVOLATE DEL GENERE!
E' PER QUESTO CHE RESTI SEMPRE UNA DEA DI SECONDO GRADO!

MMH... VA BENE...
MA ANCHE TU AVRAI DELLE SERIE DIFFICOLTÀ SE RESTI LÌ ...QUINDI, METTICELA TUTTA!
ANCHE TU SEI DI SECONDO GRADO!
EH EH EH EH!

NON C'E' PROPRIO PIU' NIENTE DA FARE?!

TAP

Venite, o nubi, qual cupe idee... e senza indugio datemi retta...
...ch'io, la maggior delle tre dee, desio da voi...

...una saetta!

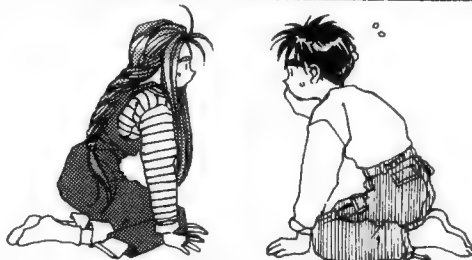
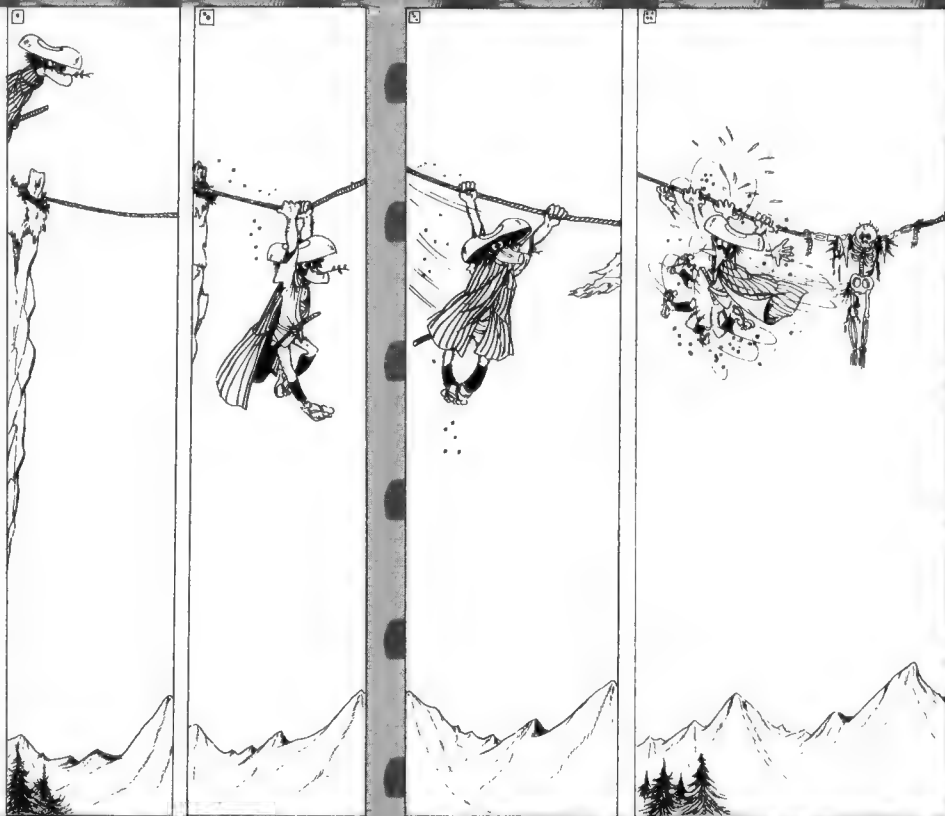
WIIINNN
WHOOO
SATO
SHWAM
TWIRRRL
WHOSH
UH...
NNH
OH...
KEIICHI!

OH, GRAZIE AL CIELO!

TI PREGO... NON FARE **MAI PIU'** UNA COSA DEL GENERE...HO AVUTO PAURA DI PERDERTI!

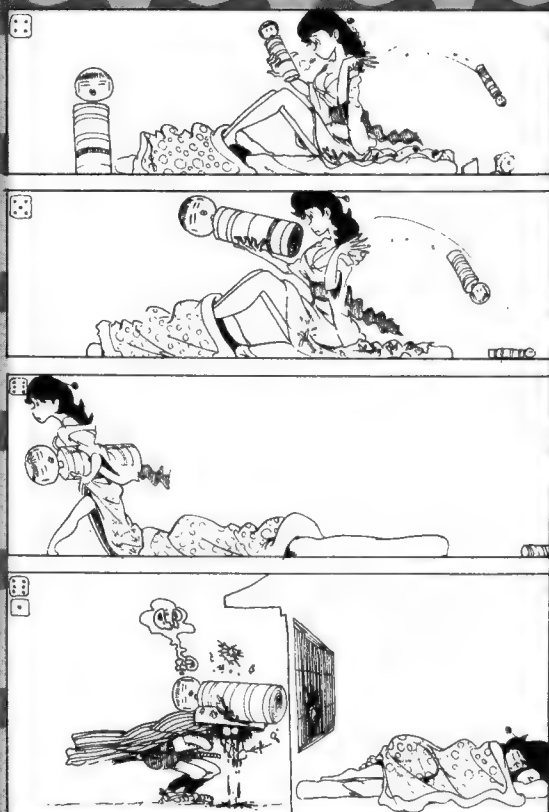
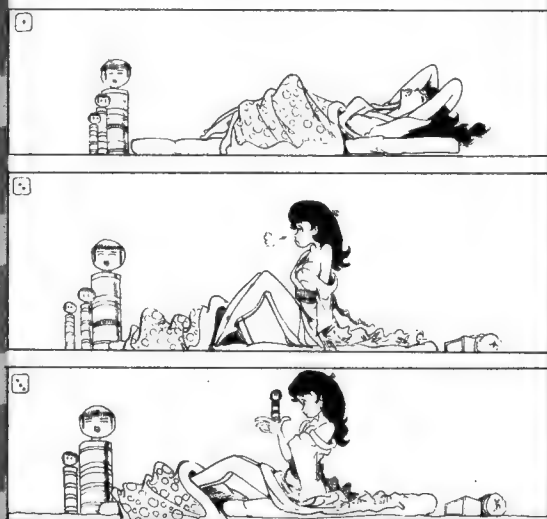
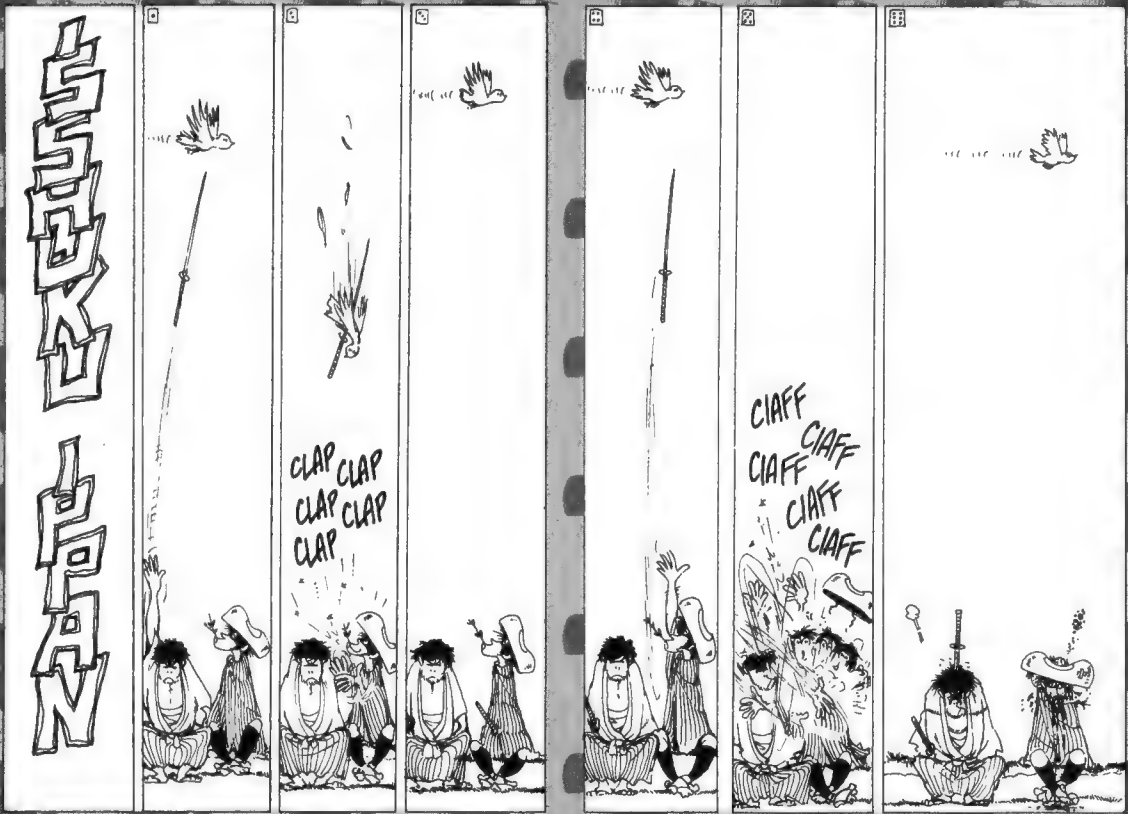
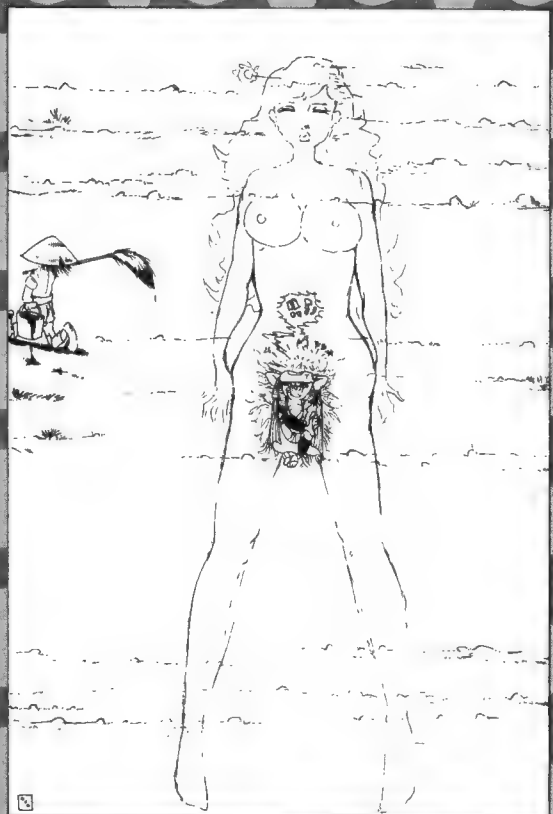
EHI, MA...

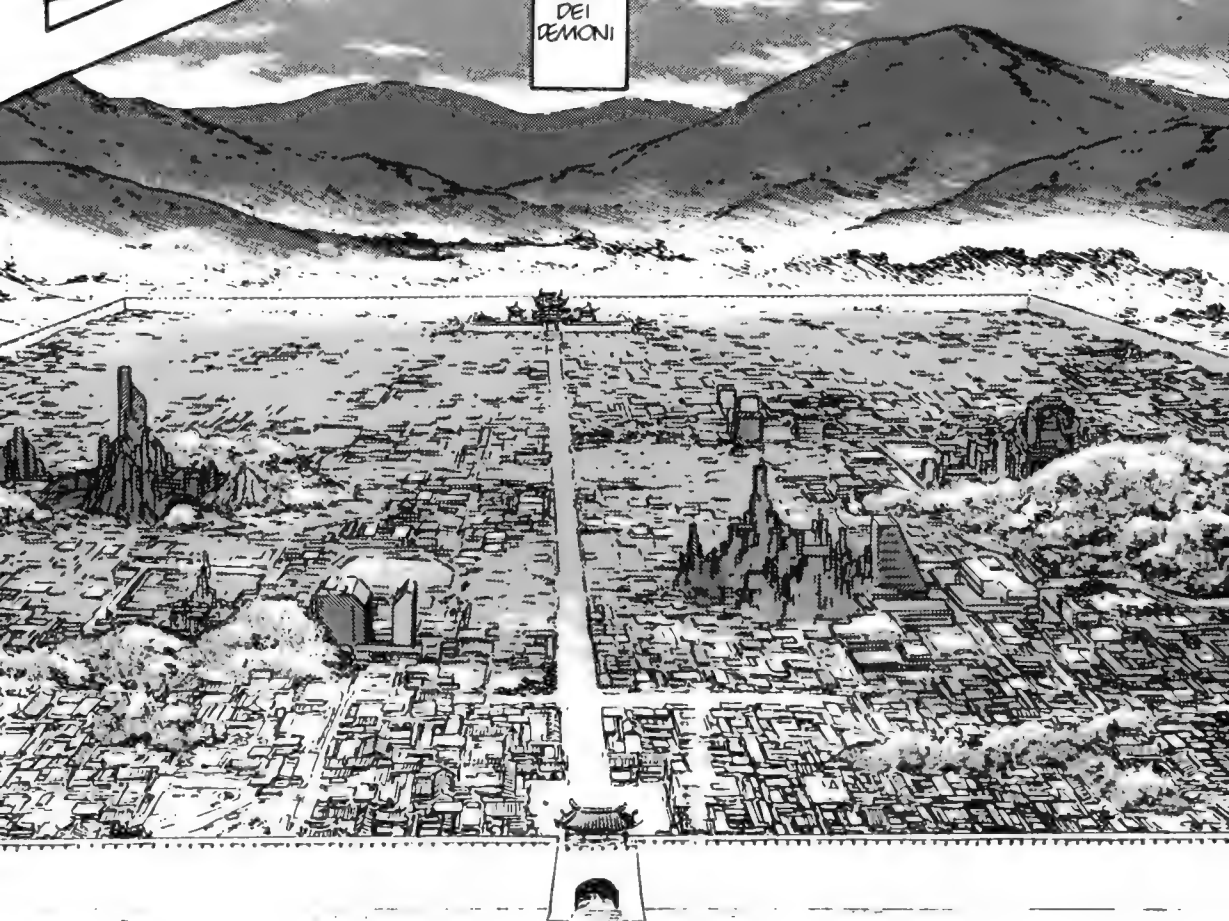
KEIICHI...

...VERAMENTE, IO...

FINE DELL'EPISODIO

ISSHUKU IPPAN di Monkey Punch

ISSHUKU IPPAN

CLAP CLAP
CLAP CLAP
CLAP

CIAFF
CIAFF
CIAFF
CIAFF
CIAFF

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

餓狼伝説
戦慄の魔王街
L FURY
IL COLPO DEVASTANTE ESPLOSIVO

YHAA!!
FATAL FURY
LA CITTA' DEI DEMONI

QUESTA E' LA CITTA' INFERNALE... IL NOSTRO CAMPO DI BATTAGLIA...

MI CHIEDO QUANTO CI SIA DI VERO NELLE LEGGENDE ...A SENTIRE LA GENTE DI QUESTO POSTO, QUI DIMORANO **DEMONI** ORRIBILI!

DEMONI O UMANI... CHE IMPORTA? SE SANGUINANO POSSONO ANCHE ***MORIRE!***

QUELLO CHE IMPORTA VERAMENTE È SVELARE IL MISTERO DEL SIGNORE DI QUESTO LUOGO...
...DOBBIAMO SCOPRIRE PER QUALE MOTIVO DESIDERI ELIMINARE TUTTI I PIÙ GRANDI CAMPIONI DI ARTI MARZIALI DEL MONDO!

FORSE SÌ... MA PRIMA DI TUTTO DOBBIAMO SCOPRIRE DOVE SI TROVA ANDY E COME STA!

FATAL FURY
SE HANNO FATTO DEL MALE A MIO FRATELLO, GLIELA FARÒ PAGARE CARA!

DIVIDIAMOCI IN DUE GRUPPI ED ESPLORIAMO LA CITTÀ!

IO E MAI ANDIAMO DA QUESTA PARTE...
...JO, BEAR ...VOI ANDATE DI LÀ!
D'ACCORDO!

AH AH AH!
E COSÌ I NOSTRI GRANDI EROI SONO ENTRATI...
PARE DI SÌ!
ABBIAMO PREPARATO UNA BELLA ACCOGLIENZA!

DI'UN PO', ANDY... SECONDO TE QUANTI RIUSCIRANNO A RAGGIUNGERE ...
...IL PALAZZO D'ORO?
A COSA STAI MIRANDO, GEESE?
PARLA!
LO VUOI PROPRIO SAPERE, ANDY?

IL NOSTRO SOVRANO, RE BUTEI, DESIDERA RIUNIRE SOTTO DI LUI L'ESERCITO PIÙ POTENTE DELLA TERRA...
RE... BUTEI?
È PER QUESTO CHE IO SONO ANCORA VIVO, NONOSTANTE MI ABBIATE UCCISO, TEMPO FA...*
AH AH AH!
È STATO PROPRIO SUA MAESTÀ A STRAPPARMI ALLE GELIDE DITA DELLA MORTE!
* GEESE SI RIFERISCE AL... FINALE DEL VIDEOGIOCO DI FATAL FURY_KB
RE BUTEI È AL DI SOPRA DI OGNI ESSERE DI QUESTA TERRA...
...PERCIÒ HA DECISO DI DIVENTARE IL SOLO E UNICO DIO!!
TAP

LA CITTÀ DEI DEMONI È DAVVERO UN POSTO STRANO...

GUARDA... SIAMO CIRCONDATI DA PICCOLI EDIFICI FATISCENTI...
...MA IN LONTANANZA SI INTRAVEDONO GIGANTESCHI PALAZZI FUTURISTICI...

SCUSATE, BRAVA GENTE, COME SI ARRIVA AL PALAZZO D'ORO?

SLAM

FATAL FURY
SEMBRA CHE ABBIANO PAURA DI QUALCOSA...

SEMBRA CHE DENTRO QUESTI RUDERI CI SIA-NO SOLO DONNE E BAMBINI...
FATAL
EHI, PICCOLO! AVREI BI-SOGNO DI UN'IN-FOR...
FATAL FURY
GRAB
FATAL FURY
YAAAH!
FATAL FURY
NON E' MOLTO LEALE ATTACCA-RE ALLE SPALLE!

RIDATEMI IL MIO PAPÀ E MIO FRATELLO, MALEDETTI!

LI AVETE ATTIRATI IN QUESTO BRUTTO POSTO FACENDO CREDERE LORO CHE AVREBBERO VISSUTO IN MEZZO ALLE COMODITÀ E ALLE RICCHEZZE... **DOVE LI AVETE PORTATI?!**

FATAL FURY
COSA?!

QUESTO POSTO CONTINUA A RISERVARE MOLTE SORPRESE... MA POCHE RISPOSTE...
GIÀ...

ZAP ZAP

EHI!
FATAL FURY

MI SEMBRA DI AVER VISTO QUALCOSA! VADO A CONTROLLARE!
TAP
FA' ATTENZIONE...
...E SE C'È QUALCOSA DI STRANO CERCA DI FARMELO SAPERE!

SENTI UN PO', PICCOLO... SE MI SPIEGHI UN PAIO DI COSE, FORSE POTREI AIUTARTI...
UH?...

GUARDA CHE IO NON MI CHIAMO **PICCOLO**!
IL MIO NOME È **RO JAN-TAN**!

IO SONO TERRY...
...TERRY BOGARD! MOLTO PIACERE!

TWOING
TWOING

SWISH

EH EH EH!

E VOI CHI SIETE?

DAN
EH EH EH EH!
I COSIDDETTI DEMONI DELLA CITTÀ, SUPPONGO...
MOLTO BENE! FATEMI STRADA FINO AL PALAZZO D'ORO, RAZZA DI MEZZI UOMINI!

TWIRRL
FARTI STRADA? CERTO, BELLA PULEDRA...

UH?

...MA PER L'INFERNO!

HOP!
SWING

DANN...

EHI, VOI! NON APPROFITTATENE SOLO PERCHÉ SI TRATTA DI UNA SGUALDRINELLA QUALSIASI...
...SPEDITELA ALL'ALTRO MONDO!
OH, SU CAPO...
...CI FACCIA **DIVERTIRE** ANCORA UN PO'...
TWIRRRL
VEDO CHE SIETE MOLTO BRAVI A MANOVRARE QUEGLI **AFFARINI...**
...IMMAGINO CHE ABBIATE AVUTO MOLTO TEMPO, QUI, PER **ALLENARVI FRA DI VOI!**

NON FARE LA FURBA CON NOI, PICCOLA!

*COLPO DEL TIFONE DEVASTANTE_

THUD

NIENTE MALE... PROPRIO COME IL TUO CORPICINO...

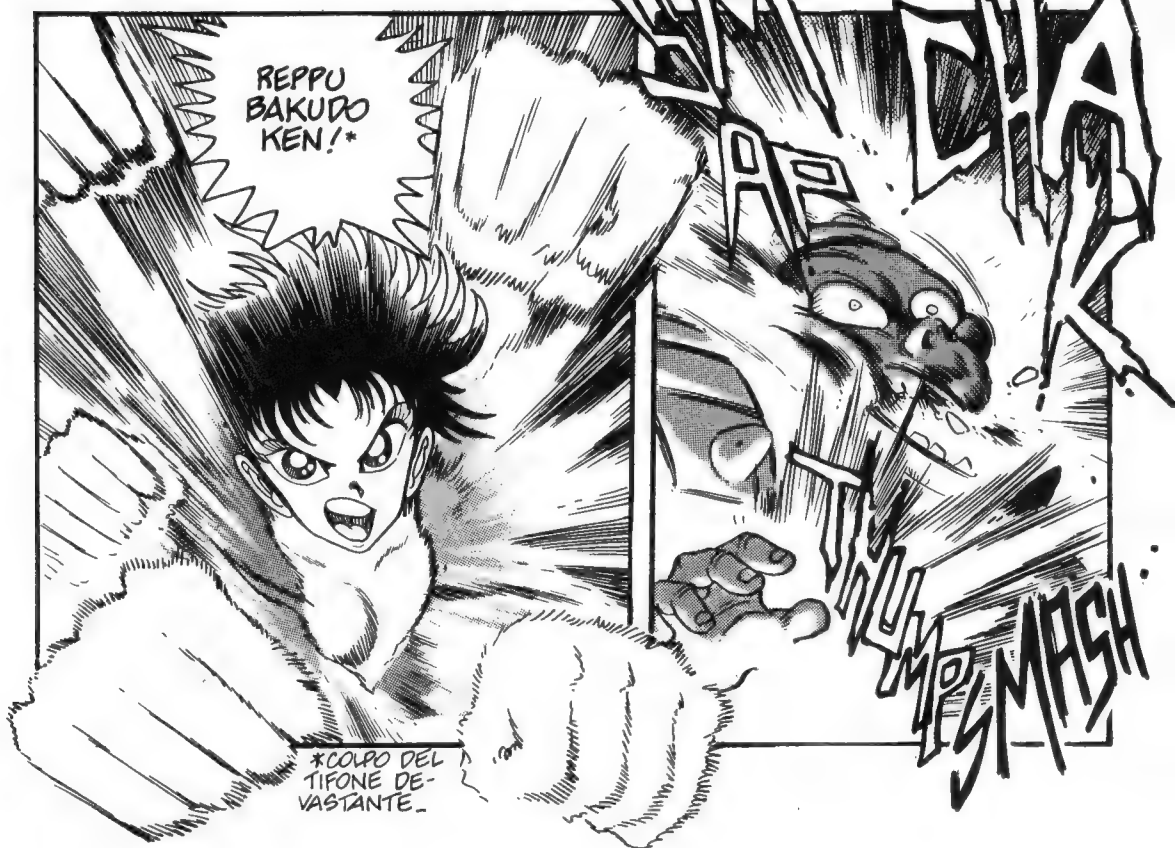
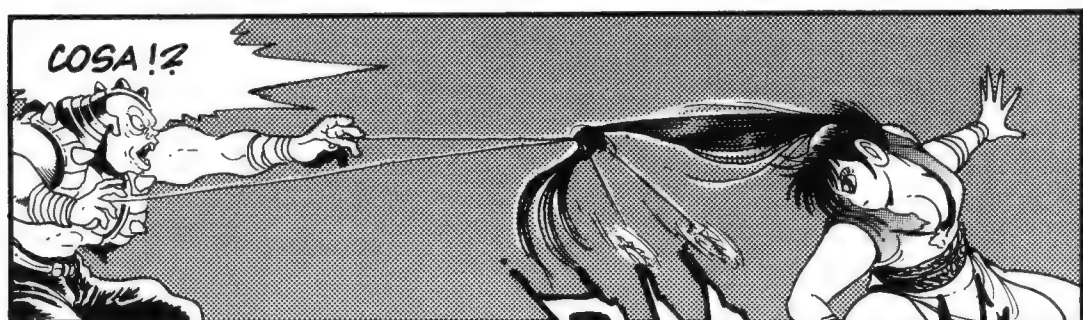
VI REQUISISCO I **GIOCATTOLI**... COSÌ EVITERETE DI **FARVI MALE!**

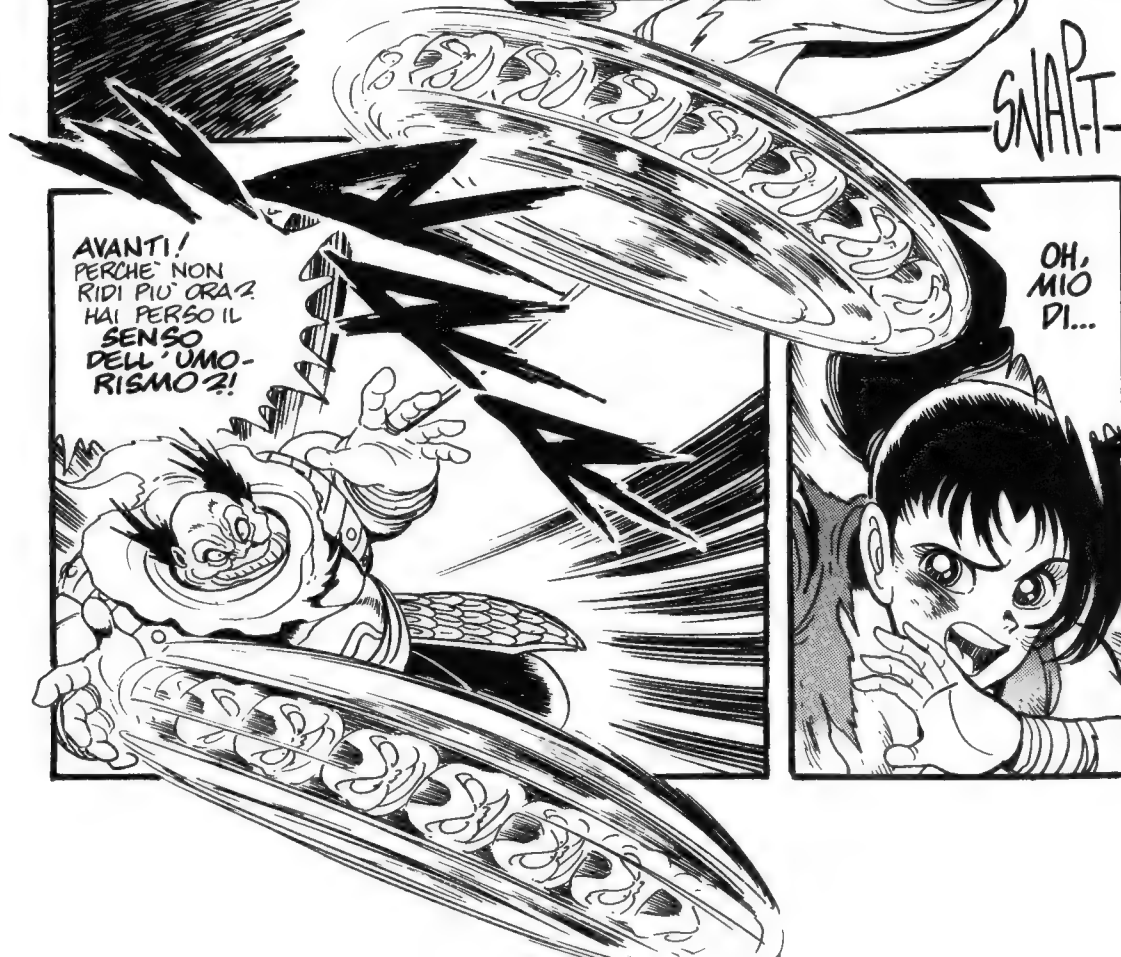
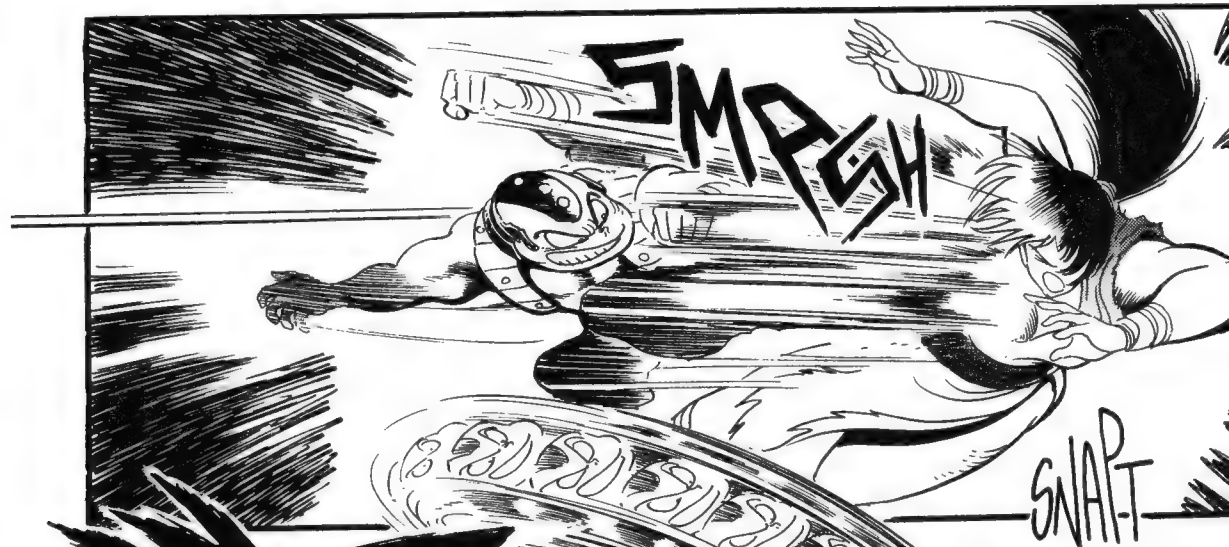
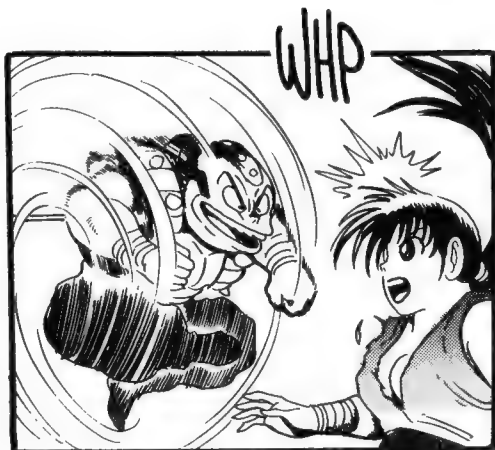
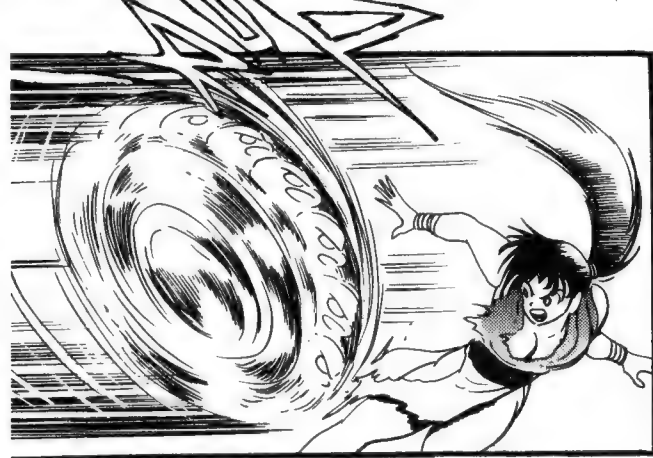
CLANK CLANK

BENE... CREDO SIA GIUNTO IL MOMENTO DI **FARE SUL SERIO!**

GRAB

EH EH EH!

COSA DIAVOLO...?

TECNICA ESTREMA D'ASSASSINIO! VENTO IMPERIALE CINESE ESPLOSIVO!

DOPO QUESTA LE HO VISTE PROPRIO TUTTE!
RPAH!
AH!
GRAB

WHP
SMASH
SNAP-T
AVANTI! PERCHE' NON RIDI PIU' ORA?! HAI PERSO IL SENSO DELL'UMORISMO?!
OH, MIO DI...

UH!?

TERRY!
QUESTA CITTÀ BRULICA DI SCARAFAGGI... GUARDA COM'È GROSSO QUESTO QUI...
FATAL FURY

SONO QUELLI CHE HANNO PORTATO VIA MIO PADRE E MIO FRATELLO!
SONO STATI LORO!
FATAL FURY

PARLATE! COSA SIGNIFICA QUESTA STORIA?
FATAL

AHR
AHR
AHR
NON NE ABBIAMO LA PIÙ PALLIDA IDEA, BIONDINO...
SO SOLO CHE GLI ORDINI ERANO BEN PRECISI... **FARVI A PEZZI!**
WHP
SWHISS
FATAL FURY

CRUNCH
FATAL FURY
ARGH
SMASH
FATAL FURY
NIENTE MALE, RAGAZZO!
CLAP
URGHL...
VORRÀ DIRE CHE USERÒ IL MIO ASSO...
SNIKT

TECNICA ESTREMA! DRAGO CINESE STRISCIANTE!
AH AH AH AH!
PROVATA A FERMARLO... E VI RIDURRÀ A FETTE!
MAI... SAI COME DIFENDERTI DA QUESTO TIPO DI ATTACCO, VERO?
OVVIO!
FATAL FURY

COSA!?
ORA MAI!
PRON-TA!
LA TUA TECNICA NON VALE NULLA!

INARRESTABILE, QUESTO SÌ... MA COMPLETAMENTE INDIFESA SUI DUE LATI!

DANN...

E ORA CHE SEI **DA SOLO**, COS'HAI INTENZIONE DI FARE?
WHOSH
UH...

AVANTI, MONTAGNA DI LARDO! VOGLIAMO **SPIEGAZIONI**!
FATAL FURY

HEH!

AH AH AH!
AAAAH!

AIUTO!

FATAL FURY
COSA ?!

QUEI DUE STUPIDI NON MI SONO INDISPEN-SABILI, COME VEDI!
AAH!
AIUTOOO!
WAAH!
PROVA A FERMARE QUESTO CON I TUOI TRUCCHETTI... E AMMAZZERAI UN INNOCENTE! AH AH AH!

MALE-DETTO!
FATAL FURY

IO NON SO SE IL CIELO POTRÀ MAI PERDONARE UN BASTARDO COME TE, MA PER ME QUESTA CAROGNATA HA SUPERATO OGNI LIMITE!
HO TALMENTE VOGLIA DI SPACCARTI LA FACCIA CHE MI SENTO SCOPPIARE!
FATAL FURY
PARLA PURE, POVERO IDIOTA!!
YAAAH!
TERRY!

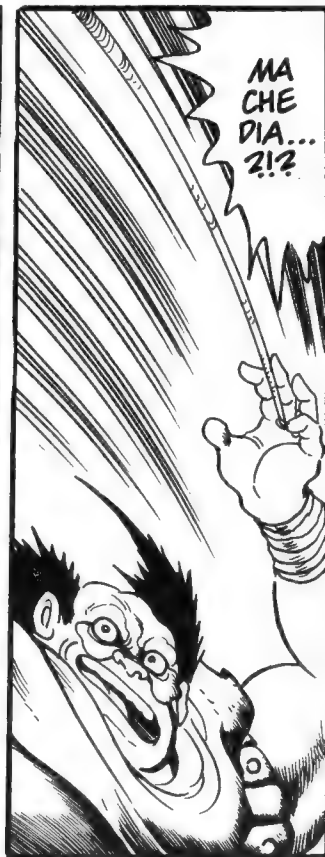
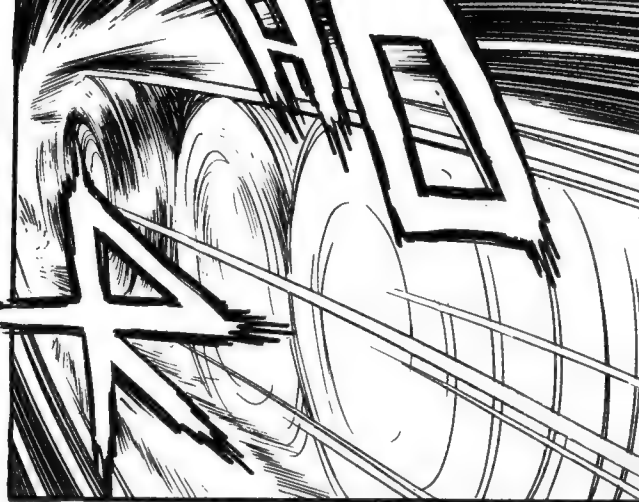
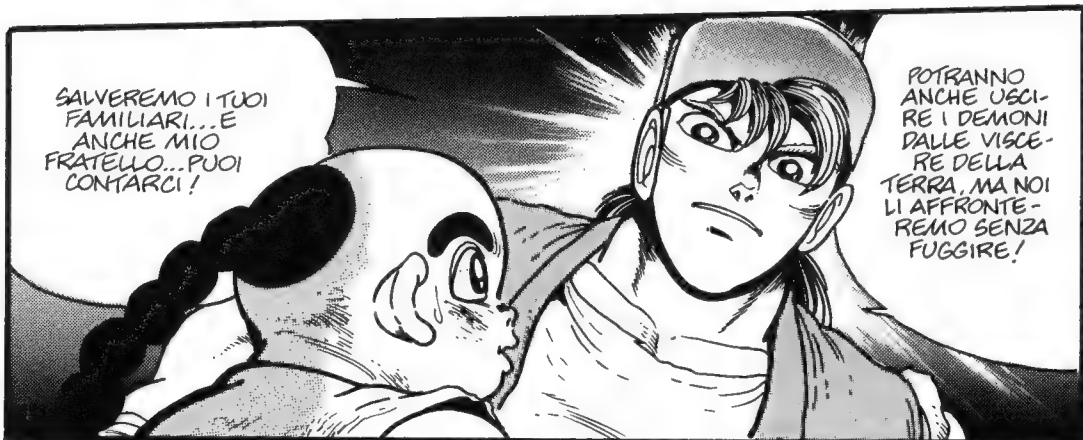
CE L'HO FATTA!
FATAL FURY
MA CHE DIA... ?!?
FATAL FURY
FATAL FURY
FATAL FURY

FATAL FURY
HAAAA!

BAKURETSU SANDAN KEN!
FATAL FURY
* COLPO DEVASTANTE ESPLOSIVO

KTHUMP

ECCO FATTO... ORA NON C'E' PIU' PERICOLO!
FATAL FURY

MA VOI ...CHI SIETE?
SIAMO **AMICI!** CI TROVIAMO NELLA TUA STESSA SITUAZIO-NE...

POTRANNO ANCHE USCI-RE I DEMONI DALLE VISCE-RE DELLA TERRA, MA NOI LI AFFRONTE-REMO SENZA FUGGIRE!
SALVEREMO I TUOI FAMILIARI... E ANCHE MIO FRATELLO... PUOI CONTARCI!

NON IMPORTA QUALI ORRORI CI RISERVERÀ QUESTO POSTO MALEDETTO! ABBATTEREMO TUTTI GLI OSTACOLI CHE CI SEPARANO DAL PALAZZO D'ORO!

AH AH AH!
NON SEI CONTENTO, ANDY? VISTO CHE DEDIZIONE?

ANCHE SE ARRIVASSERO QUI, RE BUTEI SAPREBBE CERTO COSA FARNE, DEI TUOI AMICI...
MI DISPIACE PER TE, COMUNQUE... TEMO CHE L'AMORE FRATERNO NON POTRÀ AIUTARTI IN QUESTA OCCASIONE!

INSOMMA, SI PUÒ SAPERE CHI DIAVOLO È QUESTO RE BUTEI ?

NOOOOO!

ORA CAPISCI PERCHÈ NESSUNO RIUSCIRÀ MAI A SCONFIGGERLO, ANDY BOGARD ?!

GAME OVER-CONTINUA

Come iniziare in maniera originale questo autunnale angolo della posta? Semplice, con i ringraziamenti a chi ci ha mandato una bella cartolina dai lidi estivi! ***Barbara Cortili*** *(superfan di* ***3x3 Occhi****) è stata a Vieste nel Gargano,* ***Marco Vecchi*** *è volato addirittura in Spagna (a Benidorm),* ***Stefano Pin*** *ha lasciato la sua Treviso per fuggire a Kemer (in Turchia),* ***Alex*** *è sbarcato a Creta,* ***Simona*** *ci saluta dalla Riviera delle Palme (Loano),* ***Matteo Pizza*** *da Finale Ligure,* ***Giuseppe Ianni*** *da Gubbio, mentre il simpatico* ***Samuel Braconi*** *ci regala una boccata d'aria fresca dalle Dolomiti (2.200 metri d'altezza!).* ***Massimo Magni*** *e* ***Andrea Scotti*** *hanno campeggiato a Lido delle Nazioni: si dichiarano essere i più grandi mangamaniaci del multiuniverso e ci chiedono di liberare il Kappa (tutt'al più dovrebbero liberare noi... dalla sua presenza!). Il premio fedeltà spetta decisamente a* ***Romi Rinaldini****, che ci ha spedito ben cinque buffissime cartoline dalla Riviera Adriatica. La costa romagnola è da sempre sinonimo del divertimento godereccio: ce lo confermano le vostre cartoline, tutte dedicate ai nudi femminili (tra le più sexy, citiamo quella di* ***Giuseppe Latella*** *e* ***Luca Lenzo****). La lista potrebbe continuare per pagine e pagine, ma le domande incalzano e gli annunci pure... sotto a chi tocca!* ***Il Neverland Fan Club di Trento organizza una nuova Foce del Kappa per dare un ultimo addio a Video Girl Ai: Sabato 15 ottobre, alle ore 15:00, in Piazza Duomo a Trento. Per informazioni potete telefonare a Giulia al (0461) 701860 (dalle 12:00 alle 13:30).*** *Continuiamo con un altro annuncio:* ***Massimiliano Mastellone*** *(via Sandro Pertini 152, 80012 Calvizzano - NA) ha perso l'indirizzo di un compagno di 'passioni fumettistiche' di Bologna. Se questo ragazzo è all'ascolto può chiamare Massimiliano al suo nuovo numero telefonico (081) 7121673. E' ora la volta di un altro raduno, anche se post-natalizio.* ***Il 27 dicembre 1994, alle 15:00, davanti alla Stazione dei Pullman di Marsala, siete tutti invitati a una nuova Foce del Kappa! Mi raccomando di tenere bene in vista un bel manga, così da farvi riconoscere. Per informazioni telefonare al (0923) 987455 e chiedere di Giovanni.***

Lasciamo ora la parola a ***Matteo Fede****, che ci svela un aneddoto davvero surreale:* «Avevo telefonato a Granata Press per pregarli di smetterla di riempire le pagine di "Mangazine" di inutili frecciatine velenose contro di voi e i vostri manga: a quel punto la segretaria mi ha chiesto se volevo parlare con Massimiliano che era in visita da loro. La cosa mi sembrava strana (eri veramente tu o mi hanno preso in giro?), ma ho accettato: ho così discusso con questa persona della famosa intervista alla Valeri Manera, della puntata di *Target* e della **Kappa Petizione**.» *Se è vero quanto dici (la lettera è firmata e non abbiamo ragione di credere il contrario), la cosa ci stupisce parecchio. Inutile dire che manchiamo ormai da anni nella redazione di Granata Press e che tu non hai certo parlato con Massimiliano: ci piacerebbe che tu ci scrivessi ancora per raccontarci esattamente cosa ti hanno detto. Cosa provereste sapendo che qualcuno si spaccia per voi al telefono?*

Raoul Cappi *di Cremia (CO), dopo un passato da marvel-fan è tornato a leggere fumetti grazie ai manga. E' normale, quindi, che abbia diverse curiosità da chiederci:* «Perché sui vostri albi si capisce chiaramente che le onomatopee sono adattate dal giapponese, mentre su quelli americani (**Orion**) il segno è più scorrevole? E' da tempo che vi sento ripetere la parola 'anime comic': di cosa si tratta? Concludo con una richiesta: per ascoltare l'ultimo album della *Kappa Band*, ovvero *Manga Men Game*, devo necessariamente aspettare il terzo millennio (l'interazione tra voi e la Bonelli mi sembra sempre più fitta!)?» *Devi sapere che per rendere più 'scorrevoli' le onomatopee è necessario coprire larga parte dei disegni originali, e in questo gli americani sono davvero in gamba. Noi crediamo, però, che il ruolo principale di un manga (oltre ai testi, naturalmente) spetti al disegno: coprirlo eccessivamente ci sembra un atto di grande barbarie! Gli anime-comic sono una sorta di fotoromanzi che utilizzano i fotogrammi dei cartoni animati al posto delle vignette disegnate. Per ascoltare il disco 'pubblicizzato' su "Nathan Never" (ultimamente i messaggi che ci lanciamo sono sempre più folli) non dovrai aspettare il terzo millennio: vieni a trovarci la prossima primavera alla terza edizione di* ***Kappa - Kaiju, Apoteosi e Paranoie*** *(la nostra manifestazione cinematografica tutta dedicata agli anime) e ne vedrai delle belle. Per l'angolo della 'errata corrige' sentiamo come ci riprende* ***Ken J. Dragon*** *(ahimé, il merito della scoperta andrà a uno pseudonimo...):* «Nel numero 22 di **Kappa** avete negato l'esistenza del manga de *La leggenda degli eroi della galassia*, ma la rivista "Shonen Captain" lo pubblicava già nel 1992: i disegni sono di Katsumi Michihara e la sceneggiatura è di Yoshiki Tanaka (già autore dei romanzi della saga). Scusate il tono un tantino spaccone, ma è così difficile coglierVi impreparati...» *Un bravo al nostro misterioso lettore che ha reso un grande servizio a tutti i fan di* Ginga Eiyu Densetsu. *Quando dicevamo che la rivista la fate anche voi non scherzavamo davvero! Chiudiamo ora con una serie di curiosità che ci arrivano direttamente da* ***Fabio Costantin*** *di Treponti di Teolo (PD), grande esperto di videogiochi:*«In *World Heroes 2*, Ryoko è la copia spudorata di *Yawara* (in Italia *Ginger la stella del judo*) anche se porta un codino laterale. C'è poi suo nonno Jigoro che combatte in *Fatal Fury 2* sotto le mentite spoglie di Jubei Yamada. Sempre in *WH2* Kim Dragon è un mix di Kenshiro e Bruce Lee (idem per Fei Long di *Street Fighter 2*). In *Garoo Densetsu* (*Fatal Fury 2*) un certo Tung Fu Rue assomiglia al 'maestro tartaruga' di *Dragonball* (può anche trasformarsi come lui in un gigante muscoloso), mentre in *Samurai Spirits* Haohmaru è il samurai del vecchio cartoon *L'invincibile shogun.*» *Ci dispiace, ma non riusciamo proprio a notare certe somiglianze (a cominciare dal sosia di Haohmaru...). Qualcun altro ha da dire la sua in merito? L'appuntamento con* Punto a Kappa *è come sempre per il prossimo numero di* ***Kappa Magazine****!*

Kappa boys

DISEGNO DEL MESE: 3x3 OCCHI
L'AUTORE DEL MESE: GIUSEPPE GRASSI

• ARRETRATI •

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alle **Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Non si fanno spedizioni in contrassegno. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate:

- **Kappa Magazine** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 16 e 1/2, 17, 18, 19, 20, 20 e 1/2, 21, 22, 23, 24, 25, 26 e 27 (lire 5.000 cad.)
- **Starlight - Orange Road** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,12, 13 , 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 e 24 (lire 3.000 cad.)
- **Neverland - Video Girl Ai** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 e 15, 16, 18 (lire 3.000 cad.) nr. 17 (lire 3.500)
- **Action - Le bizzarre avventure di JoJo** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 e 11 (lire 3.300 cad.)
- **Techno - Guyver** nn. 1, 2, 3, 4 e 5 (lire 2.800 cad.)
- **Speciale Mitico - Le nuove avventure di Lupin III** nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
- **Mitico - Lupin III** nn. 1, 2, 3 e 4 (lire 4.000)
- **Young - 3x3 Occhi** nn. 1, 2, 3 e 4 (lire 4.000)
- **Storie di Kappa - Gon** nn. 1, 2 e 3 (lire 5.000 cad.)
- **Storie di Kappa - Orion** nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)

MENU.21 [DOUBLE FAKE]

(ダブル / フェイク)

E QUESTA ROBA COSA DOVREBBE ESSERE?
"QUESTA ROBA" È LA NOSTRA CASA!
LA NOSTRA CASA?!
SENTI, NACHI... NON MI SEMBRA IL MODO PIÙ CORRETTO DI REAGIRE, NON CREDI?
MA... MA...

"QUESTA ROBA" È LA NOSTRA CASA!
E QUESTA ROBA COSA DOVREBBE ESSERE?

LA NOSTRA CASA ?!
SENTI, NACHI... NON MI SEMBRA IL MODO PIU' CORRETTO DI REAGIRE, NON CREDI ?
MA... MA...

IL FATTO È CHE QUESTO AFFARE SEMBRA TUTTO FUORCHÈ UNA CASA...
COSA?!
E DAI, NACHI! PIANTALA!

CHE DIFFERENZA FA? È SOLO PER LA FORMA?
ASSEMBLER L'HA RIPARATA METTENDOCELA TUTTA... L'HA FATTO APPOSTA PER NOI!
OH, TOSHI... ♡
CE LA INVIDIERANNO TUTTI, NACHI! È FATTA COME UN BUNKER ANTIATOMICO! È LA CASA PIÙ STRANA DELLA CITTÀ!

SEI PROPRIO COME TUO FRATELLO! TIÈ!
AHIA!

MI SONO STANCATA! OGNI VOLTA CHE CASA VOSTRA O LA CITTÀ VENGONO DISTRUTTE DEVO ESSERE SEMPRE **IO** A RIPARARLE...

...DA SOLA E GRATIS!

E QUESTO SAREBBE IL VOSTRO RINGRAZIAMENTO!?

GRRRR

A-ASSEMBLER... CALMA...

TOSHI... NON CREDI CHE SAREBBE MEGLIO CHIEDERLE SCUSA?

NACHI...

MA SE SEI STATO **TU** A INIZIARE FACENDO COMMENTI POCO SIMPATICI SULLA STRANEZZA DELLA CASA!

WRRRRRR

AH, SÌ? NON RICORDO...

QUI IL TEMPO PASSA E NON SUCCEDE NIENTE!
MI SONO STANCA-TA DI ASPET-TARE!
SONO BEN **CINQUE MINUTI** CHE NON ABBOCCA NULLA...
...E IO STO GIÀ INI-ZIANDO A PERDERE LA PAZIEN-ZA!
SPORT DEL CAVOLO!

QUEL BRUTTO SCEMO DI TO-SHI! NON GLI RIPARERÒ PIÙ NIENTE, COSÌ IMPARA!
ASSEMBLER!
FOP
UH?

...COSÌ ALL'IMPROVVISO?
COSA C'È? CHE TI È SUCCESSO...

DIMMI DOVE SI È NASCOSTA COMPILER...

MA CHE DIAVOLO STAI DICENDO? TI È SALTATO QUALCHE CIRCUITO CEREBRALE? COMPILER SEI T...
COS... EHI!

WRRR
UH...
BIIP

MMH...

UH...
UH...
UH...

THUD

MMH... CURIOSO CHE **QUELLA** SI TROVI SU COORDINATE DEL GENERE...

CONNESSIONE!

CLACK

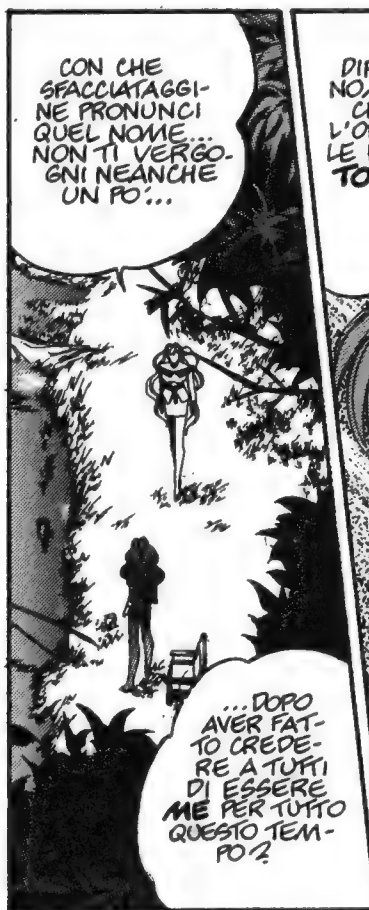
WARP

SHIFT!

PROPRIO NON CAPISCO...
MA CHE GUSTO CI PROVANO GLI ESSERI UMANI A FARE UNA COSA NOIOSA COME QUESTA?
CHE SENSO HA STARE QUI AD ASPETTARE FINCHE` UNO STU-PIDO PESCE NON ABBOCCA ALL'AMO?
WRHAP
SPLUSH
YAAHWN
OA!
ECCOLO!!
...INVECE DI CONTI-NUARE A TRUFFARE IL PROSSIMO...
MOLTO BRAVA! POTRESTI CONTINUA-RE A DE-DICARTI A QUESTO...
CHI...?!?

MA TU...TU... COME...
...SPAC-CIANDOTI PER ME!

...SPAC-
CIANDOTI
PER ME!

MA TU...TU...
COME...

CON CHE SFACCIATAGGINE PRONUNCI QUEL NOME... NON TI VERGOGNI NEANCHE UN PO'...

...DOPO AVER FATTO CREDERE A TUTTI DI ESSERE **ME** PER TUTTO QUESTO TEMPO?

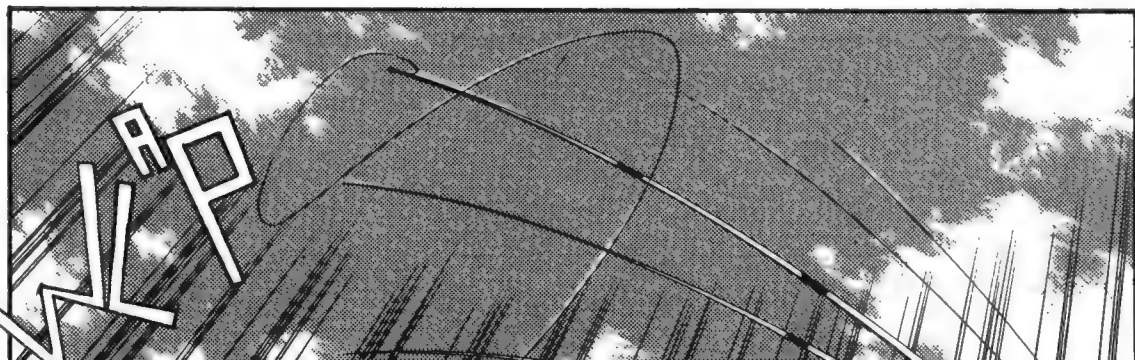
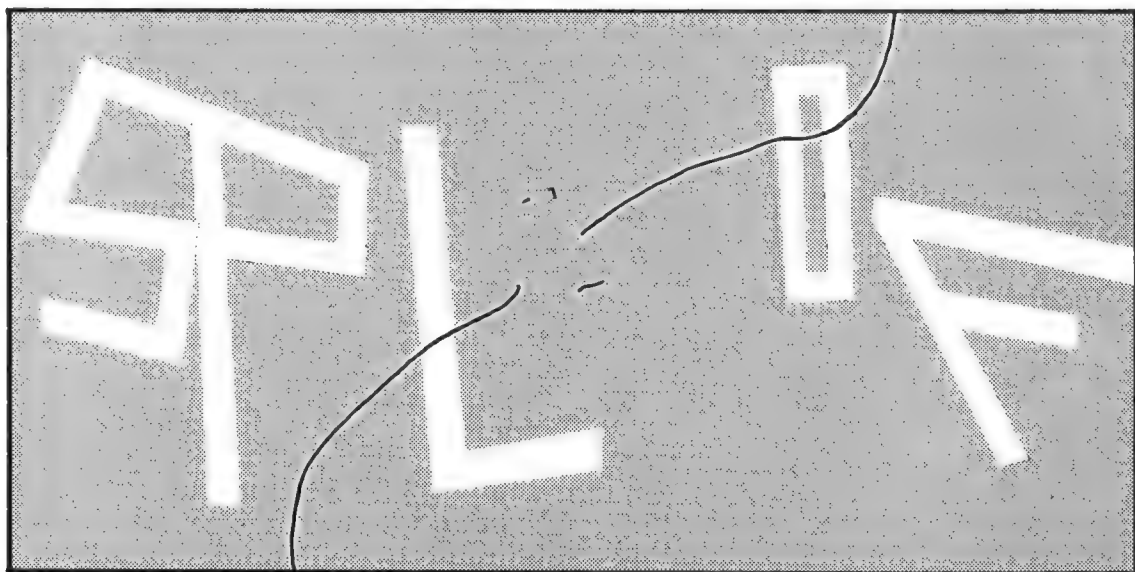
DIREI DI NO, DATO CHE L'ORIGINALE E' UNA **TONTA**!

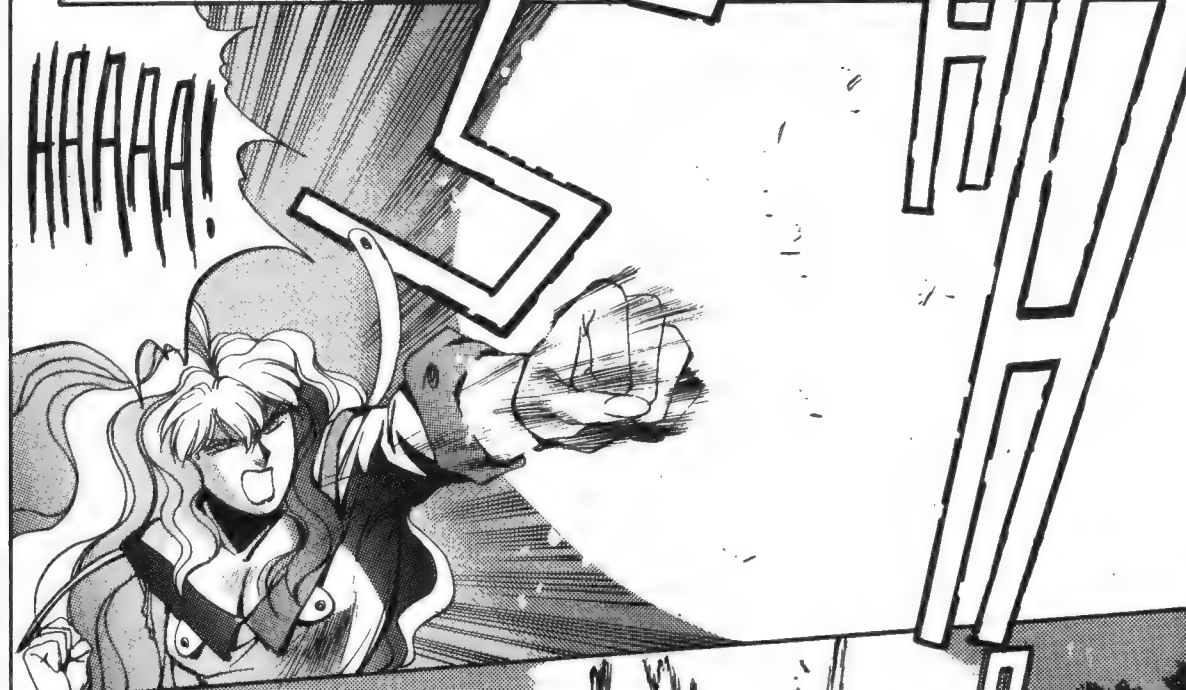
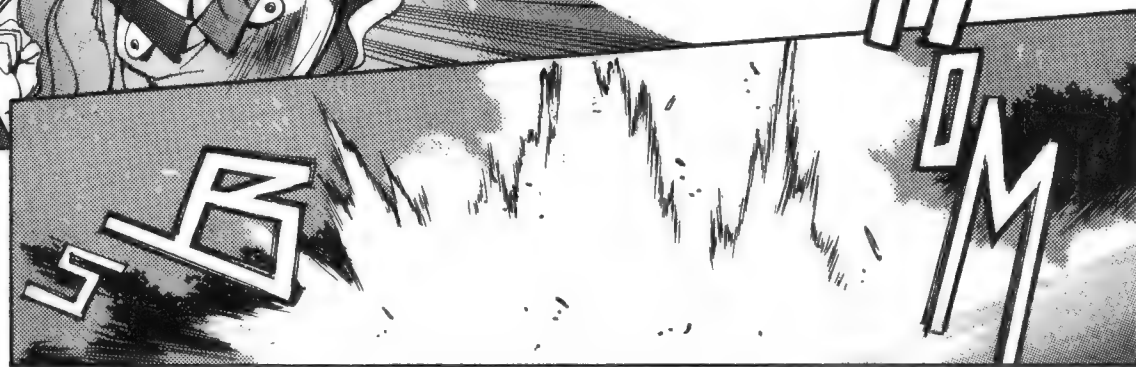
E TU, INVECE SEI SOLO UNA STUPIDA ROUTINE **DUPLICATA**!

SPLOSH

HAI GETTATO FANGO SUL MIO NOME FALLENDO MISERAMENTE NELLA CONQUISTA DELLA TERRA! MA ORA ME NE OCCUPERÒ IO!
E ORA FA' LA BRAVA COPIA... CANCELLATI SUBITO E NON AVRAI PROBLEMI...

AVANTI... SPARISCI, COPIA!

DANN...

CLACK
TAP
CONNES-
SIONE!
ERASER!
GULP!
ACCIDENTI!
HO DIMENTICA-
TO DI PORTARE
CON ME I COMB!
E NON HO
NEMMENO IL
MOUSE!
HAAAA!
SHHHOOM

HAH!
RRRRR
DOVE TI SEI NASCOSTA?!
PANT PANT
TAP

ACC...
AH AH AH! CHE C'È? TI SENTI SCHIACCIATA DAGLI EVENTI? TI SENTI **IMPOTENTE** CONTRO DI ME, VERO?
NON TI PREOCCUPARE, CARA... È PERFETTAMENTE NORMALE! È **QUESTA** LA DIFFERENZA TRA UN ORIGINALE E UNA COPIA!

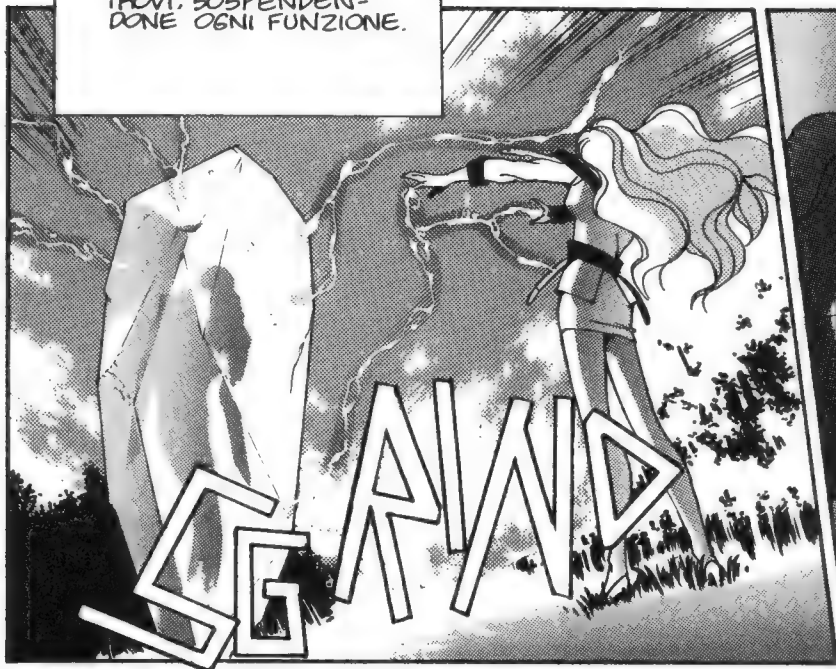
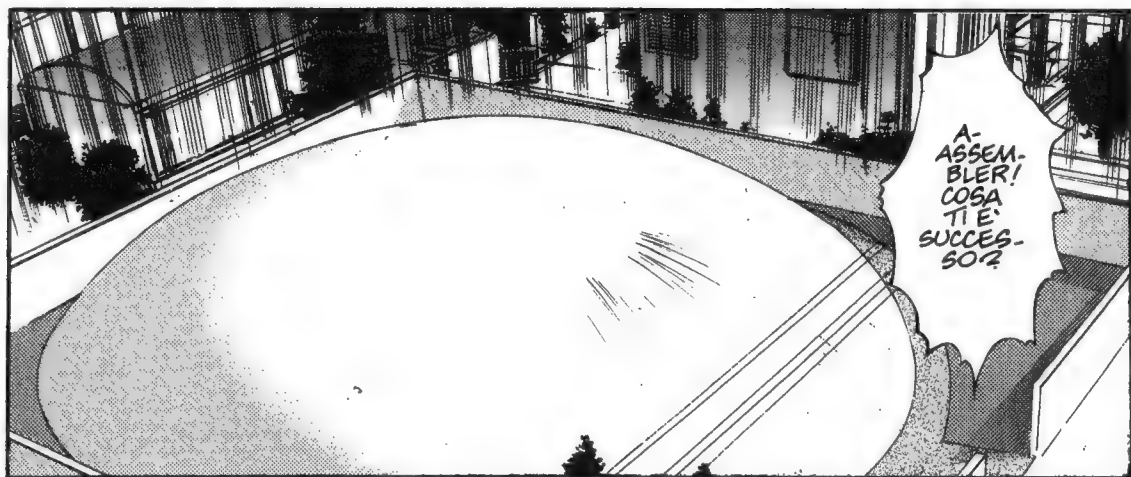
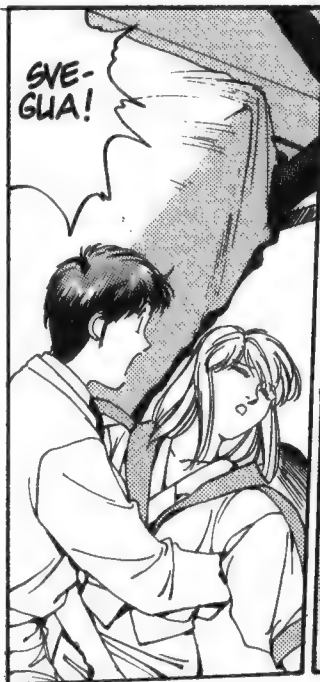
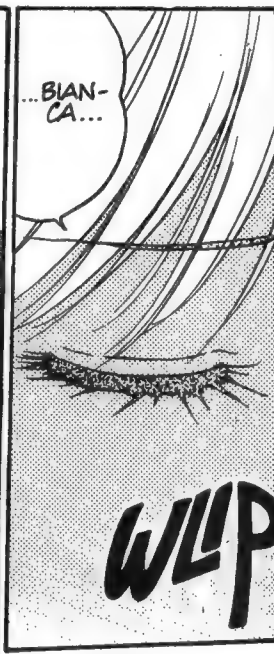
SU, AVANTI, COCCA! VEDIAMO COSA SUCCEDE SE METTI LA TESTA SOTT'ACQUA!

ANZI, DOPO AVERTI TRAMORTITA, VEDRÒ DI FARTI SPARIRE DEL TUTTO IN QUESTO LAGO!

* È SUCCESSO NEL NUMERO SCORSO, RICORDATE? _ KB

MALE-
DETTA!
SMAK
UHNNF!
UGH!
WRAP
SENTIAMO ...COSA AVREBBE DI PIÙ UN ORIGINALE?
SARÒ SEMPRE UNA COPIA, MA SONO COMPILER A PIENO DIRITTO!
TAP

CHE RAZZA DI IDIOZIA E' MAI QUESTA? DICI COSE SENZA SENSO!
RICORDATI CHE TI SEI SPACCIATA PER ME, E LA COSA NON MI PIACE AFFATTO! COMUNQUE SIA, L'UNICA SOLUZIONE E' COMBATTERE!
...E LA VINCITRICE POTRA' CONSIDERARSI LA SOLA E UNICA COMPILER ORIGINALE!

YAA-HO!
TAP
CHE IDIOTA! UNA STUPIDA ROUTINE SENZA I SUOI COMB...
...È COME UN SOLDATO SENZA ARMI!
INTERLOCK!
INTERLOCK:
COMB CON CUI È POSSIBILE IMMOBILIZZARE LA MATERIA A LIVELLO ATOMICO IN QUALUNQUE PUNTO SI TROVI, SOSPENDENDONE OGNI FUNZIONE.
SGRIND

DOVRESTI RINGRAZIARMI, CARA COPIA...
HO IMMOBILIZZATO ANCHE L'ARIA ATTORNO A TE IN MODO DA FAR VEDERE A TUTTI LA TUA BELLEZZA...
GIÀ... PERCHÉ D'ORA IN POI QUESTA SARÀ LA TUA **TOMBA!**
SARAI ANCHE SOLO UNA COPIA, MA MI FAI VERGOGNARE DI AVERTI GENERATO!
È UN GRAVE DIFETTO IL TUO... INVECE DI USARE IL CERVELLO PASSI SUBITO ALLE MANI...
VAI ORA! RIPOSA IN PACE... **PER SEMPRE!** AH AH AH!
SHIFT!
SHHA!
SPLASH
BLUB
BLUB BLUB

A-ASSEMBLER! COSA TI È SUCCESSO?

SVEGLIA!
UH... COMPILER... LEI... È...
È SUCCESSO QUALCOSA A COMPILER?!
...BIANCA...
WLIP

ASSEMBLER!
EHI, TOSHI... CHE TI PRENDE?

NACHI! ASSEMBLER NON RIPRENDE PIU' CONOSCENZA!
COSA DIAVOLO E' SUCCESSO?
NON LO SO! STENDIAMOLA SUL LETTO!
S-SI'!
NON CE N'E' BISOGNO, RAGAZZI...
MA TU...
AH! CO-CO-COM...
SI'... SONO STATA IO A FAR PERDERE I SENSI ALLA DOLCE ASSEMBLER...
AH AH AH AH AH AH AH AH AH AH AH AH!

LA SERIE DI COMPILER CONTINUA E SI CONCLUDE SU KAPPA 28 E 1/2!

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

Anno III - Numero 28 - Omaggio

Edizioni Star Comics, Strada delle Selvette 1bis/1 06080 Bosco (PG) · Direttore responsabile: Giovanni Bovini · Redazione: Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi · Hanno collaborato: Sabrina Daviddi, Cedric Littardi, Filippo Sandri, Simona Stanzani, Keiko Ichiguchi, Rie Zushi

mercoledì 15 ottobre 1994

Dopo Batman, i Flintstones e Asterix, anche i manga ispirano il mondo del cinema

Ken vive!

Gary "Kenshiro" Daniels con il suo maestro di arti marziali.

dalla nostra inviata Simona Stanzani

LOS ANGELES - Dopo l'enorme successo in Giappone e in Europa, ecco che **Hokuto no Ken** conquista le platee americane con il lungometraggio animato e ispira persino la produzione di un film con attori in carne e ossa, o *feature movie*. A Los Angeles sono terminate le riprese a metà luglio, e dopo la postproduzione (che necessita dell'applicazione di alcuni effetti speciali), negli Stati Uniti si aspetta l'uscita in grande stile del film per la fine dell'anno. Si tratta di una co-produzione nippo-americana che prende il nome di Ryuken Production (Ozla Prod/Overseas Film Group) e si avvale della preziosa collaborazione finanziaria della Toei, che aveva già prodotto in precedenza il film animato e che ha girato il 'making of' del film hollywoodiano. **The fist of the North Star** (è il titolo originale tradotto in inglese, comunque) è girato interamente in inglese e si avvale di un cast invidiabile: Kenshiro, per l'occasione, avrà un nobile accento britannico e le invidiabili fattezze di Gary Daniels, apprezzato attore di film d'azione dagli incredibili occhi azzurri e dal fisico veramente 'da fumetto', nonché campione di kick-boxing.

SEGUE A PAGINA 115

Masakazu Katsura si confessa: «Ecco come ho ideato Video Girl Ai»

© Katsura/Shueisha

dalla nostra inviata Rie Zushi

SERVIZIO A PAGINA 119

I nuovi Power Rangers, Lupin III torna al cinema, in Italia il film di Kitchen

dal nostro opinionista Il Kappa

SERVIZIO A PAGINA 123

In regalo la prima parte del 'vademecum' con tutte le censure di E' quasi magia Johnny

«Un incontro si è trasformato in due amori, ha mosso tre cuori e li ha avvolti in amichevoli calori. Io sono Kyosuke Kasuga, 15 anni. Sto vivendo la mia giovinezza!» Con queste parole ha inizio **Kimagure Orange Road**, una serie dedicata agli adolescenti che ha riscosso un successo senza pari. Ma *E' quasi magia, Johnny*, ribattezzata così dai responsabili Fininvest, è anche una dei cartoni animati più colpiti dall'arbitraria autorità della censura: in questo e nel prossimo numero di **Kappa Magazine** troverete in regalo un comodo libretto (che potrete voi stessi confezionare) che ci svela finalmente tutti i tagli imposti a Kyosuke & C.

© Matsumoto/Shueisha

Simona Stanzani ha incontrato per noi Gary "Ken" Daniels

KEN GOES TO HOLLYWOOD

di **Simona Stanzani**

E' una splendida giornata di sole qui a West Los Angeles, gli sterminati vialoni sono quasi vuoti e le palme ondeggiano lentamente al vento. Io e la mia moto arriviamo finalmente agli studi, in una piccola laterale di Jefferson Boulevard, e cerchiamo un parcheggio in mezzo alle decine di auto che invadono la strada e il cortile. Dietro alla rete ecco i giganteschi camion parcheggiati accanto a moto e sidecar addobbate alla "Mad Max" in un andirivieni di gente intorno alle tavolate ormai pronte per il pranzo. Bisogna fare attenzione a schivare I settecento assistenti alla produzione che continuano a girare come trottole parlando da soli come matti, anche se in realtà lo stanno facendo con il microfono che hanno attorno alla testa. E decine di elettricisti, key grip, dolly grip, tecnici del suono e ogni sorta di personaggi vestiti nel modo più pittoresco avvolti in fili e microfoni dalla testa ai piedi si avvicendano qua e là come se andassero totalmente per I fatti loro, presi da chissà quale importante missione e sempre senza posa. In questa atmosfera da capogiro mi addentro negli uffici per incontrare l'addetto alla pubblicità che mi deve scortare durante il mio 'viaggio' sul set, e finalmente mi si aprono le sacre porte dello studio. Un'ambientazione alla "Mad Max", tanto per ripetermi, ma talmente curata da non sembrare neppure un film a basso budget (due o tre milioni di dollari), e pensare che per montare e smontare, per dire, la casa di Burt e Lynn, i carpentieri ci mettono meno di un pomeriggio! L'atmosfera è più o meno la stessa di fuori, a parte che qui i famosi assistenti alla produzione sono fermi e urlano agli altri di stare zitti quando il regista sta per iniziare a girare. L'aria è fumosa e lo studio è buio, c'è un caldo terribile ma gli addetti ai lavori sembrano non rendersene conto. C'è un piccolo buffet allestito in una stanza accanto al quale si può accedere in ogni momento per avere ogni tipo di bevanda, calda o fredda, dolciumi, frutta fresca e secca, verdura in pinzimonio, panini, biscotti e chi più ne ha più ne

CAST

- Ken: Gary Daniels
- Lord Shin: Costas Mandylor
- Julia: Isako Washio
- Jackal: Chris Penn
- Bert: Dante Basco
- Lynn: Nalona Herron
- Asher: Melvin Van Peebles
- Charlie: Downtown Julie Brown
- Neville: George Kee Cheung
- Ryuken: Malcom McDowell
- Stalin: Clint Howard
- Stone: Paolo Tocha
- Sandman: Andre Rosey Brown
- Oswald: Chris Derose
- Nevack: Darryl Chan
- Jenny: Marisa Coughlan
- Paul: Tracey Walter
- Jill: Rowena Guinnes
- Zeed: Nils Allen Stewart
- Kemp: Tony Halme
- Neuter: Michael Charles Friedman
- Awol Crossman: Rocky Capella
- Mister Muscolo: David Shark Fralick
- Goliath: Van Vader (Leon White)

INEDITE! *Tre tavole della seconda e ultima storia dedicata alla giovinezza di **Ken il guerriero**, ancora inedita nel nostro paese! Il nostro eroe salva una coppietta da tre loschi figuri, per poi vederli morire per mano del perfido Kasumi. ©Bronson/Hara/Shueisha*

metta, e c'è una persona che è stata assunta apposta per prendersene cura! È incredibile quante persone lavorino in un film, tra assistenti, assistenti degli assistenti, elettricisti, tecnici vari, cameramen, supervisori, registi, decoratori, direttori artistici, di produzione, truccatori, allestitori, carpentieri, operatori video e audio, il fotografo ufficiale, costumisti, coordinatori, camionisti. La maggior parte di questi singolari personaggi veste in modo molto underground, grunge, e ricorda neanche tanto vagamente le band di musicisti in voga adesso. In particolare il best boy, il tecnico tuttofare che in questo caso è una best girl sulla trentina, sembra davvero il personaggio di un film tipo "Easy Rider", con una bandana rossa in testa, anfibi, una treccia bionda senza fine, bermuda verde militare e un cinturone enorme dal quale pendono ogni tipo di strumenti, attrezzi, radio e affini: altro che Jackal e Sandman! Lei sì che incute soggezione. Ma la caratteristica principale di questo set è la disponibilità di chi ci lavora, nonostante la grande professionalità della troupe, del cast e della produzione c'è un'atmosfera di spontaneità e di simpatia, sempre un sorriso, una battuta o un complimento: piacevoli sorprese che non ci aspetteremmo certo di trovare su un patinato set della mecca del cinema. Dopo aver intervistato gli attori, uno dei produttori esecutivi (che fa praticamente le veci del regista) e un produttore artistico giapponese mi sono resa conto che sono quasi più pittoreschi i personaggi che gravitano intorno al set di quelli che vediamo sullo schermo... anche questa è Hollywood!

Dante "Burt" Basco e la nostra Simona.

Un cast internazionale per un film tratto dal manga di Bronson e Tetsuo Hara

(segue dalla prima pagina)

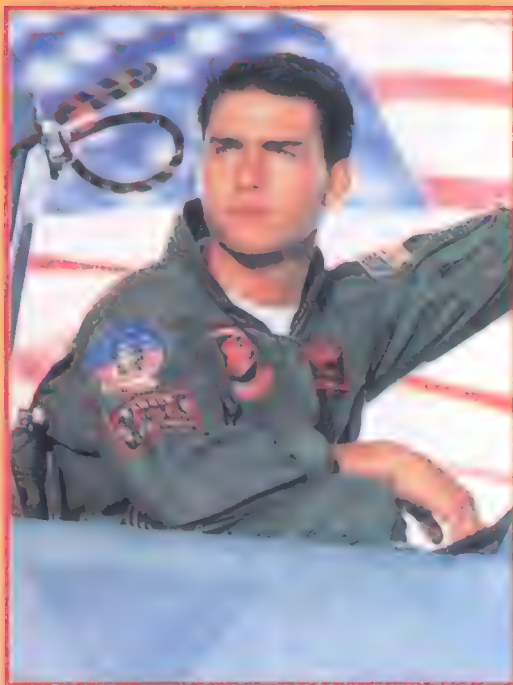
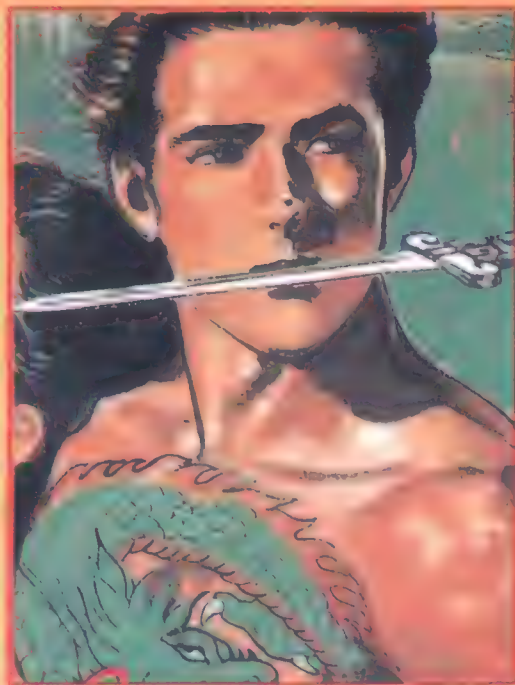
Il cattivo del film sarà Shin, impersonato dalla superstar della soap opera *Picket Fence*, popolarissima negli States, ovvero dal bellissimo Costas Mandylor (che ha recitato anche in *The Doors*, il film-biografia su Jim Morrison). Non mancheranno neppure il pluridecorato Chris Penn (*Reservoir Dogs, America Oggi, True Romance*...) nei panni di Jackal, il crudele secondo di Shin, e ancora il grande Malcolm Mac Dowell (che ricordiamo ancora nel cult *Arancia Meccanica*) che interpreta Ryuken, il padre di Kenshiro. Julia sarà rappresentata dell'esotica bellezza di Isako Washio, super-model e unica attrice giapponese del film; Burt sarà rivisitato, modernizzato e impersonato da Dante Basco, il rocambolesco e affascinante Rafio di *Hook* (ricordate, è il ragazzo orientale che ha preso il posto di Peter Pan alla guida dei Bambini Sperduti); la piccola Lynn avrà il volto di una giovanissima promessa dello schermo, Nalona Herron, che a soli undici anni inizia la sua scalata al cinema dopo aver partecipato a diverse produzioni televisive. Per quanto riguarda il vecchio saggio Asher, troviamo addirittura il capostipite del cinema nero americano, il regista che ha fatto da guida a Spike Lee: Melvin Van Peebles, padre dell'altrettanto famoso Mario Van Peebles. Fa parte del cast anche la bellissima Downtown Julie Brown, diventata famosa come conduttrice di MTV e ora personaggio di spicco del mondo dello spettacolo negli States: è lei a coprire il ruolo della coraggiosa Charlie (incaricata di trasportare viveri e medicinali a Paradise Valley). Concludiamo citando ancora due cattivi: Goliath, al secolo Van Vader ma famoso con il nome di Leon White, lottatore di catch professionista, e il crudele Sandman, impersonato da Andre Rosey Brown, spaventoso gigante nero che ha partecipato a numerosi film d'azione (e che nella vita reale lavora come poliziotto nel LAPD!). La sceneggiatura è di Peter Atkins e Tony Randall (quest'ultimo è anche il regista), nomi più che noti nel mondo dei film d'azione. La storia si ispira a grandi linee alla serie, anche se presenta alcuni personaggi non originali: dopo aver ucciso Ryuken, ferito Kenshiro al petto e rapito Julia, Shin tenta la conquista di Paradise Valley, ma trova il nostro eroe sulla propria strada. Si susseguono battaglie, duelli e varie crudeltà da parte di Jackal, che avrà un'importanza cruciale nella storia: un tipo di personaggio piuttosto raro nel cinema americano, specialmente in quello d'azione.

INTERVISTA
I PRODUTTORI

Simona Stanzani - *Come è nata l'idea di produrre il film?*
Zane Levitt (produttore esecutivo) - L'idea è di Aki Komine e Taka Ichise, i produttori giapponesi della Ozla Prod., i quali ci hanno contattato dopo aver ottenuto una sponsorizzazione della Toei.
SS - *Perché in America?*
ZL - Perché la cinematografia americana ha un riscontro internazionale ed è in grado di abbracciare un pubblico estremamente vasto.
SS - *Che tipo di ambientazioni avete scelto?*
ZL - Per la maggior parte interni, in studio e in centro a Los Angeles, mentre per il palazzo di Shin ci siamo serviti di un grande edificio attualmente adibito a grande magazzino. L'unico esterno naturale è nella scena in cui Kenshiro si avvicina alla casa di Shin ed è stato girato in un viale privato del centro: useremo comunque alcuni effetti speciali per alterare l'aspetto naturale del luogo.
SS - *Ha visto il film animato e i fumetti originali?*
ZL - Naturalmente. Ho letto tutti gli albi tradotti in inglese e visionato ogni volumetto originale giapponese. Il film sarà accessibile a un pubblico più vasto, mentre il fumetto e l'animazione hanno uno stile piuttosto splatter: per una distribuzione a carattere mondiale troppa violenza non poteva funzionare.
SS - *Le scene di combattimento saranno più orientate verso l'azione, quindi: questo non andrà a discapito dei colpi mortali originali?*
ZL - No: anche nel nostro film si vedono braccia esplodere, spargimenti di sangue, e Ken uccide i suoi nemici con il tocco della mano. Tutto questo, però, non basta: abbiamo puntato molto sull'azione, scegliendo nel cast un lottatore professionista e un campione mondiale di kick-boxing.
SS - *Anche Christopher Penn combatterà in questo modo?*
ZL - Il personaggio di Penn è più malvagio e sinistro che combattente, ma userà anche tecniche di boxe.
SS - *Come avete presentato il personaggio di Shin?*
ZL - Non abbiamo voluto fare di lui il classico 'cattivo' da detestare, ma un personaggio emotivo e umano, che ispiri una sorta di solidarietà nel pubblico.
SS - *Perché avete eliminato i cinque fratelli dalla storia?*
ZL - Abbiamo puntato su una maggiore semplicità, per focalizzare l'attenzione del pubblico sui due personaggi centrali, il buono e il cattivo.
SS - *Perché avete scelto Gary Daniels per il ruolo di Ken?*
ZL - La Overseas Film Group, la compagnia con la quale lavoro, ha un contratto per tre film d'azione con lui: vogliamo fare di lui il nuovo Van Damme! E' un grande combattente, è un bravissimo attore ed è sicuramente più bello di Van Damme: lanciarlo in questo film è stata una scelta azzeccatissima, perche' il personaggio dell'eroe stoico e solitario è perfetto per lui.

Un budget di venti milioni di dollari per il film di Crying Freeman

Sarà Tom Cruise il killer piangente di Ryoichi Ikegami?

*In effetti Tom Cruise assomiglia parecchio a **Crying Freeman**, ma è anche uno degli attori più pagati d'america... quanti altri possibili candidati riusciranno a scovare tra gli interpreti di Hollywood?*

Simona Stanzani - *Com'è nata l'idea di realizzare un* feature movie *basato su* Hokuto no Ken?

Aki Komine (produttore artistico Ozla Prod.) - Dopo aver realizzato il film di *Guyver*, nel 1991, abbiamo voluto continuare sul fronte dei manga: **Ken** ha riscosso un successo mondiale, ed era quindi il candidato ideale.

SS - *Quali sono i progetti futuri della Ozla Prod.?*

AK - Un film su **Crying Freeman**, in cantiere già dal prossimo anno, e una versione cinematografica in grande stile per **Devilman**, tra due o tre anni.

SS - *Parlando di* **Crying Freeman**, *intendete utilizzare attori orientali per restare in linea con il manga?*

AK - Ci saranno molti combattimenti e dovremo tenere conto del fumetto, ma abbiamo anche bisogno di qualche grosso nome, magari Tom Cruise, perché il budget sarà di almeno venti milioni di dollari e vogliamo richiamare l'attenzione dei produttori americani. Non abbiamo ancora deciso il cast, ma il film verrà girato in Canada e sarà una co-produzione nippo-franco-americana. Parteciperà anche la Toei, già produttrice del cartoon.

SS - *E per quando riguarda* **Devilman**, *come pensate di adattarlo per il grande schermo, data la grande violenza presente nel fumetto originale?*

AK - Potremmo conservare l'*horror touch* del manga e puntare molto sull'azione, oppure rivolgerci a un pubblico più giovane e sottolineare il fatto che l'operazione sia nata da un cartone animato, tipo *Ninja Turtles* o *Batman*. E' ancora tutto da decidere, ma non sarà comunque splatter come l'originale. Useremo piuttosto una combinazione di effetti speciali, make-up e animazione computerizzata, come in *Jurassic Park*.

INTERVISTA
GARY DANIELS

Gary Daniels è nato a Londra il 9 maggio 1963, ha cominciato a recitare a 24 anni in Asia, per poi sbarcare in America. Ha al suo attivo ben 14 film d'azione (di cui 8 come protagonista) e ha partecipato alla versione cinematografica di City Hunter, *una produzione di Hong Kong del 1992 con Jackie Chan come protagonista e Joey Wong (*Storie di fantasmi cinesi*) nella parte di Kaori.*

Simona Stanzani - *Cosa mi dici a proposito di* City Hunter?

Gary Daniels (Kenshiro) - E' una commedia brillante, girata tra il Giappone e Hong Kong, ma in lingua cinese.

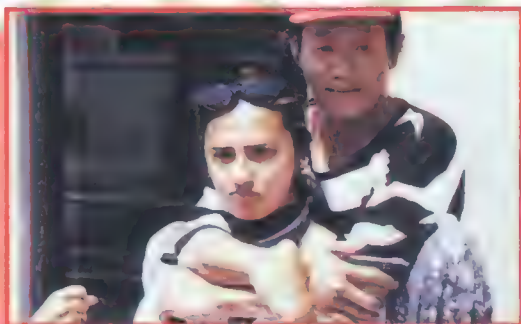
SS - *Vuoi dire che recitavi in cinese?*

GD - Le battute erano in inglese, ma ogni tanto parlavamo anche in cinese. E' stata un'esperienta interessante!

SS - *Come hai ottenuto il ruolo di protagonista del film?*

GD - I produttori giapponesi hanno visto un mio provino presso la Overseas Film Group e mi hanno offerto la parte: io ero un grande fan di Kenshiro grazie al film di animazione e ai manga, e ho accettato con grande piacere. Quando ero bambino leggevo tonnellate di comics e quando vidi il trailer di un film di Bruce Lee fu come trovarmi faccia a faccia con un eroe dei fumetti. Ho iniziato a studiare le arti marziali spinto dalla voglia di fare un film. Ho già interpretato personaggi dei fumetti e dei videogiochi (un ruolo in *City Hunter* e la parte di Ken in *Street Fighter*) e li adoro perché non hanno confini. Inoltre questi film piacciono ai bambini, e io adoro i bambini.

SS - *Quando hai iniziato a praticare arti marziali e quali?*

GD - Ho iniziato a otto anni e ho studiato diversi tipi di arti marziali. Sette anni fa ho iniziato a studiare lo shao-lin giallo con il maestro Winston Omega.

CHI E' WINSTON OMEGA?

Winston Omega è uno specialista di arti marziali, nonché maestro di kung-fu. E' lui a dirigere le scene di combattimento ed è anche l'allenatore personale di Gary Daniels, protagonista di **The fist of the North Star**. I due si conoscono da sette anni, da quando il giovane attore lo contattò per apprendere le tecniche di combattimento orientali. Omega ha iniziato a lavorare nel mondo dello spettacolo con l'opera cinese e con varie rappresentazioni teatrali a Hong Kong e in Europa. E' approdato a Hollywood grazie a una serie TV basata sulla guerra in Vietnam, girata alle Hawaii. Per il film di Ken ha insegnato agli attori diverse arti marziali, tutte spettacolari e altamente acrobatiche.

INTERVISTA CHRISTOPHER PENN

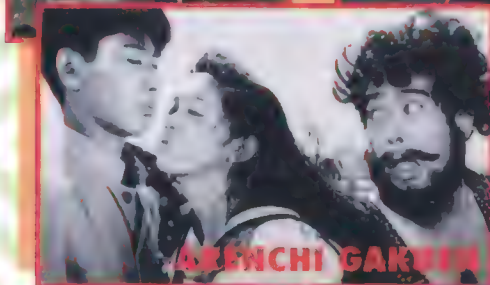
Simona Stanzani - *Jackal nel fumetto esiste, ma non ha poteri (è solo un maniaco dinamitardo al soldo di Shin). La maschera che indossi, però, è quella di Jagger, fratellastro di Ken e discepolo della scuola di Hokuto. Come mai due personaggi si sono sovrapposti in questo modo?*

Christopher Penn (Jackal) - Nel manga questo personaggio non aveva abbastanza risalto. Il 'nostro' Jackal era inizialmente (a differenza del manga) un guerriero della Croce del Sud, ma dopo essere stato sfigurato dai colpi di Kenshiro diventa crudele e spietato: è stato colpito alla testa da una serie di pugni che gli hanno praticamente fatto uscire il cervello dal cranio... la maschera di pelle che indosso serve a tenerlo stretto! Gli piace ammazzare, massacrare e sgozzare la gente, bambini compresi.

SS - *Nel film, però, piuttosto che suscitare orrore diventa un personaggio divertente.*

CP - Ci sono alcune battute divertenti, ma altre sono in puro stile 'film d'azione': è per questo che ogni tanto preferisco improvvisare.

SS - *Sei soddisfatto di partecipare a un film d'azione dopo aver recitato in capolavori drammatici come* Reservoir Dogs *e* America Oggi *di Robert Altman? Non temi di fare passi falsi? Come ti senti nei panni di un fumetto?*

CP - Io non penso al fumetto, ma lo interpreto di istinto, come se fosse un personaggio reale. Trovo piacevole e divertente spaziare tra diversi generi, l'importante è dimostrare di lavorare al meglio delle proprie capacità. Non perdo tempo pensando se accettare o meno di interpretare un certo ruolo: se la produzione ha soldi per pagarmi, be' sono felice di esserci! Ho già interpretato personaggi crudeli e maligni, ma mai nessuno che non avesse la minima intenzione di redimersi: Jackal è l'incarnazione della malvagità!

CITY HUNTER THE MOVIE

Come la maggior parte delle versioni dal vivo di produzioni animate, **City Hunter** non si salva da libere interpretazioni degli autori del film, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto dei personaggi. Innanzitutto l'occhialuto Makimura, il 'nerd' della situazione, ci appare come un affascinante stangone alla John Lone - comunque viene fatto subito fuori e non ci si fa neppure caso - mentre la sorella pestifera e mascolina Kaori è qui una dolce esotica bellezza dai lunghi capelli lisci (Joey Wong, vista in *Storie di fantasmi cinesi*) che proprio non riesce a ricordare il personaggio originale nonostante il difficile caratterino. C'è anche la super-sexy Saeko, che qui non è affatto in confidenza con il nostro Ryo (anche se lo conosce abbastanza per parlarne male) e che ricorda bene le pin-up di Hojo per quanto riguarda le curve (ma non la pettinatura): ha lunghi boccoli neri, vestiti attilatissimi ed eleganti cappelli a tesa larga che ricordano le dive del cinema americano degli anni Cinquanta. Umibozu lo si sente solo per telefono (forse l'attore voleva essere pagato a metratura o, peggio, a peso!) e il resto dei personaggi sono a dir poco strani, a cominciare da due buffi e musicalmente tragici rapper cinesi (che sono probabilmente cantanti veri!) e da un baro di professione che lancia carte in perfetto stile "Cat's Eye" se si trova messo alle strette. Il pensiero di vedere un fusto come Ryo Saeba impersonato da un attore in carne e ossa suscita un certo scetticismo (anche perché Jackie Chan non è certo noto per la sua avvenenza fisica), ma la simpatia travolgente dell'inarrestabile attore-saltimbanco cancella dalla mente ogni riferimento all'eroe del manga. Il film è un vero minestrone di super-azione e super-risate, estremamente fedele allo stile-gag del fumetto: i produttori cinesi hanno voluto dare tutto lo spazio all'aspetto comico di **City Hunter** e sono riusciti perfettamente nell'intento. Ci perde ovviamente l'innegabile facino del lato 'serio' di Ryo, ma gli appassionati avranno notato che dopo i primi volumi, l'aspetto jamesbondiano va rarefandosi anche nel fumetto originale. La storia è un classico: un ricco giapponese assume Ryo per ritrovare la sua deliziosa figliola teen-ager fuggita di casa dopo aver saputo che il padre intende risposarsi, e Umibozu lo informa di averla vista a Hong Kong insieme a una banda di teppisti sugli skateboard. Dopo varie carambole e un inseguimento spettacolare su skate per tutta la città (che scene, ragazzi!) tutti quanti, Saeko compresa, per un motivo o per l'altro finiscono sulla stessa nave da crociera. Qui vengono poi minacciati da un gruppo di criminali capitanati dal solito supercattivo senza pietà e dal suo superbiondo e supermuscoloso secondo (che guarda caso è proprio il Gary Daniels che, tinto di bruno, interpreterà Kenshiro in The fist of the North Star). Tra le varie e sconcertanti scene d'azione va ricordato un ridicolissimo duello tra Rio Saeba e il cattivo impersonato da Gary Daniels, che vengono trasformati nei personaggi del videogame *Street Fighter* (imperdibile è la performanse di Jackie Chan, che impersona persino Chun Li). Se siete già fans di Jackie Chan sarete probabilmente abituati ai ritmi frenetici dei suoi film d'azione, ma se siete profani come me rimarrete di sicuro a bocca aperta durante tutte le evoluzioni di **City Hunter**, tipiche di ogni Hong Kong action movie. Dal punto di vista tecnico, poi, non sembra davvero un film a basso costo: colori stupendi, buona regia e belle inquadrature. *Una Pallottola Spuntata* a confronto è un film esistenzialista. E non è un difetto!

SS

VIDEO GIRL AI

City Hunter (in alto) non è certo l'unico manga a vantare una trasposizione 'dal vero'. Tra i titoli più famosi ricordiamo **Video Girl Ai** *di Masakazu Katsura,* **Arenchi Gakuen** *di Go Nagai e il fantascientifico* **Guyver** *di Takaya Yoshiki.*

Masakazu Katsura Snapshot

a cura di Rie Zushi

Kappa Magazine - *Per iniziare vorremmo sapere la sua data di nascita, dove è nato, e se il suo nome è vero o è uno pseudonimo.*

Masakazu Katsura - Sono nato il 10 ottobre 1962, nella provincia di Fukui e Masakazu Katsura è il mio vero nome.

KM - *Cosa l'ha spinta a entrare nel mondo dei fumetti? E come ha iniziato a pubblicarli?*

MK - Be'... quando frequentavo le scuole elementari un mio amico disegnò un fumetto sul quaderno e venne lodato dall'insegnante e dagli amici che lo videro durante l'intervallo. Questo episodio mi impressionò moltissimo e pensai: «Certo, se disegnerò fumetti, riceverò elogi da tutti». Da quel momento iniziai anch'io a disegnare, e il trampolino di lancio per il mondo dei fumetti fu il concorso per aspiranti autori intitolato "Premio Tezuka". Partecipai a quel concorso mentre frequentavo il liceo e la prima cosa a cui pensai fu... comprarmi un impianto stereo con il premio in denaro vinto! La mia opera premiata fu pubblicata sulla rivista "Jump", e successivamente debuttai con la serie **Wingman**.

KM - *Prima di diventare un autore completo ha mai lavorato come collaboratore per qualche altro autore?*

MK - No, non sono mai stato assistente di nessun autore.

KM - *Attualmente quali sono i suoi autori di manga preferiti? E per quanto riguarda la produzione occidentale, apprezza qualche autore in particolare?*

MK - Devo dire la verità: non c'è nessun autore giapponese in particolare che preferisco. Per quanto riguarda gli autori stranieri, conosco soltanto Mœbius, che ammiro moltissimo.

KM - *Il suo stile di disegno è apprezzatissimo da tutti, anche da chi non segue i manga in genere, e questo gra-*

Chiisana Akari

Moemi - Video Girl Ai

Yume Senshi Wingman

zie soprattutto alla ricchezza di particolari nelle tavole, realizzate tutte minuziosamente. Può dirci di quali tecniche fa uso per realizzare i suoi fumetti?

MK - Mi impegno nell'ideare nuovi sistemi per usare i retini, e in particolar modo come raschiarli.

KM - *Qual è il formato originale delle tavole disegnate?*

MK - Uso quelle di formato B4.

KM - *Si avvale di assistenti? E in quanto tempo riesce a completare un episodio di media lunghezza?*

MK - Ho cinque assistenti, e per completare un episodio settimanale di circa diciannove tavole impiego approssimativamente quattro giorni.

KM - *Nonostante abbia già realizzato molti manga, il grande successo è arrivato con* **Video Girl Ai**: *vorremmo sapere da lei a che cosa attribuisce la popolarità di questo fumetto che la ha reso noto anche al di fuori del Giappone.*

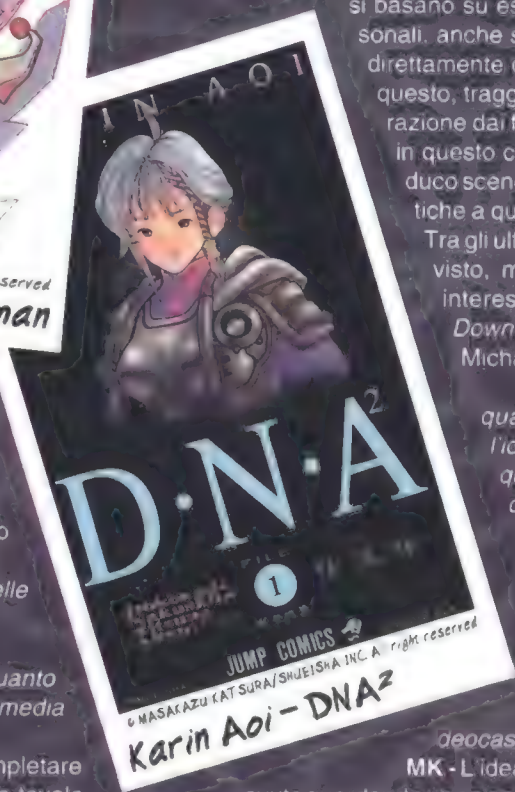
MK - Credo che il successo di **Video Girl Ai** derivi dal fatto che ho cercato di usare uno stile di disegno piuttosto realistico, in modo che le protagoniste sembrassero il più possibile vere ragazze giapponesi, soprattutto per quanto riguarda le proporzioni del corpo: poi mi sono impegnato nella ricerca di uno stile diverso dagli altri fumetti già esistenti, cercando di rendere il più possibile realistici gli sfondi e usando di frequente la tecnica della descrizione psicologica dei personaggi, che nelle storie d'amore tradizionali mancavano.

KM - *Infatti, i personaggi che appaiono in* **Video Girl Ai** *sono molto realistici, e i loro pensieri e le loro vicende coinvolgono incredibilmente, tanto che i lettori si sono spesso chiesti se alcuni episodi che avvengono in questo manga siano stati realmente vissuti da lei. E' così, oppure la sua fonte di ispirazione è un'altra?*

MK - Essenzialmente la creazione di un'opera a fumetti è inseparabile dalle esperienze vissute dall'autore. Perciò - fino a un certo punto - le storie si basano su esperienze personali, anche se non vissute direttamente da me. Oltre a questo, traggo spesso ispirazione dai film, ma anche in questo caso non riproduco scene o storie identiche a quelle che vedo. Tra gli ultimi film che ho visto, mi è sembrato interessante *Falling Down* interpretato da Michael Douglas.

KM - *Per quanto riguarda l'idea di base di questo fumetto, come le è venuto in mente di creare una storia incentrata su una ragazza che esce da una videocassetta?*

MK - L'idea originale l'ho avuta guardando un episodio di *Amazing Story*, in cui accade che, a causa di un particolare liquido versato sulla foto di una ragazza pubblicata in una rivista, questa esce dalla pagina. La foto sulla rivista mi sembrava però un'idea antiquata, e non mi convinceva del tutto, perciò ho cercato qualcosa di nuovo. Il mercato delle videocassette era in quel momento in piena attività, e pensai a tutte le persone che hanno sempre desiderato dialogare con i loro personaggi preferiti, magari proprio attraverso

Karin Aoi - DNA²

lo schermo. La mia attenzione venne così catturata dall'idea del video e fu così che decisi di creare una storia riguardante una sorta di magia moderna che potesse realizzare questo desiderio.

KM - *Alcuni personaggi continuano a mantenere un alone di mistero tuttora che la serie si è conclusa: chi rappresenta in realtà l'Uomo con l'Impermeabile? E l'anziano gestore del Gokuraku?*

MK - Roleck, l'uomo con l'impermeabile, rappresenta gli adulti, ma simboleggia anche l'oppressione. L'anziano gestore del Gokuraku, invece, non rappresenta nulla di particolare.

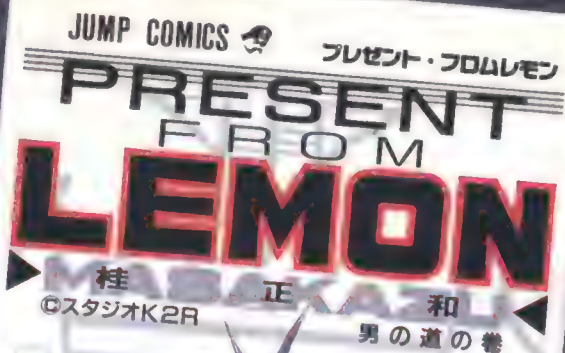
KM - *Cos'è esattamente l'universo che si trova al di là dello schermo televisivo e da dove provengono Ai, Len, Mai, Roleck e il gestore del Gokuraku?*

MK - Finora ho preferito lasciare la risposta all'immaginazione dei lettori, ma dato che è passato già un po' di tempo da quando è terminata la pubblicazione a puntate dell'opera, credo che sia il momento giusto per renderlo pubblico. l'universo che si trova al di là dello schermo è in realtà il mondo del futuro. Sia l'Uomo con l'Impermeabile che il gestore del Gokuraku sono uomini del futuro.

Lemon - Present from Lemon

Maimi - Present from Lemon

KM - *L'Uomo con l'Impermeabile dichiara di essere il creatore delle Video Girl. Ma allora cosa sono esattamente queste misteriose ragazze? Sono paragonabili più a robot o a creature viventi?*

MK - Le Video Girl sono esseri viventi, ma privi della funzione di procreare, e l'Uomo con l'Impermeabile è solo uno dei tanti creatori di queste ragazze. In **Video Girl Ai** ho voluto ipotizzare che il mondo del futuro sia talmente ricco dal punto di vista materiale, che la gente abbia perso ogni sensibilità nei confronti dei divertimenti e che di conseguenza sia alla ricerca di nuovi stimoli. Gli uomini del futuro si trovano così nella situazione di prendersi gioco dei sentimenti d'amore della gente del passato, ovvero il nostro presente... E le Video Girl sono state create come strumenti per questo gioco.

KM - *I sei episodi del cartone animato di* ***Video Girl Ai*** *sono risultati molto fedeli al fumetto - almeno per quanto riguarda la prima parte - e tutti ne sono rimasti molto soddisfatti. Vorremmo sapere se anche lei ne è orgoglioso e a chi attribuisce il merito di questo successo. Ha partecipato in qualche modo alla realizzazione dell'animazione?*

MK - Sì, sono molto orgoglioso della versione a cartoni animati. Ho partecipato in vari modi alla realizzazione dell'anime, per esempio come

caratterizzatore dei personaggi, ma devo il successo di quest'opera a tutti i membri dello staff che ci ha lavorato.

KM - *Quello di **Video Girl Ai**, però, non è stato il primo cartone animato tratto da un suo fumetto: anni fa, **Yume Senshi Wingman** fu trasmesso dalla televisione giapponese. Ci può raccontare qualche aneddoto relativo alla realizzazione di questa serie animata?*

MK - Aneddoti? Uno per tutti: ho debuttato come cantante nel cartone animato di Wingman... e tutto sommato ne ho anche un buon ricordo!

KM - *Un fumetto pubblicato nella raccolta **Katsura Masakazu collection** è a colori, e lo stesso avviene per **Shadow Lady**. Preferisce lavorare a colori o in bianco e nero? Pensa di realizzare in futuro altre storie a colori?*

MK - Se ho la possibilità di scegliere, preferisco lavorare a colori, ma per quanto riguarda nuove storie di questo tipo, per il momento non ho ancora nulla in programma.

KM - ***Shadow Lady** sembra veramente un fumetto di supereroi: lei ama rappresentare spesso personaggi simili a Batman (come accade in **Video Girl Ai**, per esempio), e lei stesso si disegna spesso vestito da supereroe: da cosa deriva questa passione per i personaggi in costume dotati di superpoteri?*

MK - Be', da bambino mi piaceva il genere, e amavo specialmente quelli che si ammantavano di un alone di mistero come *Batman*. Ma non so il perché...

KM - *Ci può parlare più approfonditamente del breve progetto di **Shadow Lady**?*

MK - Originariamente **Shadow Lady** è nato in seno a un progetto più complesso che include la realizzazione di un videogioco per i sistemi a 32 bit, attualmente in produzione: ma sembra che questo progetto si svilupperà poi in diverse direzioni.

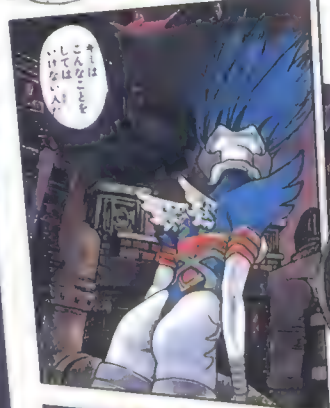
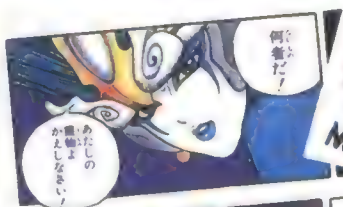
KM - *Cosa consiglierebbe di fare a un giovane autore per iniziare a pubblicare fumetti?*

MK - Gli autori esordienti sono molto liberi, in un certo senso, e si trovano nella condizione di poter disegnare tutto ciò che desiderano. Trattandosi però di un prodotto commerciale non bisogna limitarsi a pensare che se sei soddisfatto della tua opera, è sufficiente che la capiscano soltanto coloro che amano il tuo genere. Agendo in questo modo non potrai mai avere un grande numero di lettori. Sarebbe troppo facile essere originali e restare incompresi: il mio consiglio è quello di scoprire un'originalità che possa essere apprezzata da quante più persone possibili.

KM - *Vuole lasciare un messaggio ai suoi numerosi fan italiani?*

MK - Ringrazio moltissimo coloro che hanno amato la mia opera, nonostante l'abbiano potuta ammirare solo nella sua versione ribaltata rispetto all'originale.

*Ringraziamo Masakazu Katsura per la disponibilità, e la casa editrice Shueisha per aver concesso il permesso di pubblicare l'intervista sulle pagine di **Kappa Magazine**.*

Moemi - Video Girl Ai

Shadow Lady

La Rubrika del KAPPA

Adesso rispondetemi tutti in coro: avete voglia di andare al cinema, sì o no? Come? Non sento! Più forte! Continuo a non sentire... Ah, scusate. Mi sono dimenticato di lavarmi le orecchie per tutta l'estate. Adesso me le sturo con l'Idraulico Liquido... Ecco fatto. Dunque, cosa si diceva? Ah, già. Vogliamo sostenere un po' il cinema giapponese, oltre che l'animazione? Proprio in questi giorni stanno proiettando al cinema (sì, anche in quello lì vicino a casa tua) la versione cinematografica di **Kitchen**, il romanzo che ha fatto conoscere all'occidente la sua autrice, Banana Yoshimoto. Se non avete mai avuto il tempo (ma dai!) di leggere il libro, ora potrete rifarvi con il film diretto da Yoshimitsu Morita e interpretato dalla carinissima (oh, che carina - oh, che carina) Ayako Kawahara e da Kenji Matsuda. E poi non dite che non ve lo avevo detto, eh?

Bene, dopo aver fatto la nostra parte per sostenere il "cinema al cinema" come dicono certuni, iniziamo a sbizzarrirci con le solite quattro kappate che da un po' di tempo a questa parte sembrano essere sempre più abbondanti, tanto che non so da dove iniziare. Aiuto! Facciamo così: vi parlo subito di tutte le demenzialità legate ai **Power Ranger** così ci togliamo il peso. Come sapete, la serie dal vivo di cui stiamo parlando ha avuto un successo da strappamutande sia negli Usa che nel nostro tormentato paese (che venga la scolopendrosi acuta a tutti! Ma che cavolo di gusti ha la gente?) e così dovremo - volenti o nolenti - sorbirci anche il seguito, o meglio, le conseguenze di ciò. Innanzitutto, la Saban Entertainment ha già iniziato a trasmettere sugli schermi dei giovani teledipendenti americani un nuovo *sentai* intitolato **VR Troopers** (VR sta per Virtual Reality, alla faccia dell'originalità e di tutti i suoi parenti) che è stata creata in un modo ancora più incasinato di **Power Ranger**: le vittime della nuova moda sono stavolta ben due telefilm giapponesi, ovvero **Metalder** (vedi **Kappa** 9) e **Speilban**, che sono stati mixati insieme per quanto riguarda le scene d'azione, mentre le scene di 'vita quotidiana' (originalmente interpretate da attori nipponici con un filo di serietà in corpo) sono state girate ex-novo in America, in modo da poter cambiare la storia e renderla un po' più stupidotta, perché sennò l'audience rischia di calare. Ma è già stata annunciata anche la seconda serie dei **Power Ranger**: gli attori americani saranno gli stessi, mentre le scene di combattimento saranno molto probabilmente estirpate con le tenaglie a **Dairanger** (vedi **Kappa** 15), dato che il primo **Power Ranger** ha già saccheggiato tutte le migliori lotte di **Juranger** (vedi **Kappa** 7). Ma non è ancora finita! A darci qualche speranza di miglioramento è Steve Wang (regista del film di **Guyver**) che ha annunciato - tenetevi forte - il film cinematografico dei **Power Ranger**! L'ormai iper-attivo direttore garantisce che nonostante il film sarà indirizzato a un pubblico molto giovane, la parte tecnica (robot, trasformazioni, combattimenti e così via) sarà realizzata con la minuzia di un vero film di fantascienza. E forse possiamo anche crederci, dato che il regista originario di Taiwan sta tuttora riscuotendo gli applausi (e gli incassi) del secondo film dal vivo dedicato a **Guyver**, ovvero **Dark Hero**, a differenza del primo, questo non è per niente umoristico, bensì serio e cruento, con effetti speciali da sangue al naso e trasformazioni in computer graphic da far cadere giù dalla sedia. A detta dei fan è in assoluto la migliore trasposizione di un fumetto di supereroi in film! Ecchecavolo!

Space Godzilla fronteggia Mogera e Godzilla © Toho

La locandina del nuovo film di Lupin III © Monkey Punch

Chi invece si è visto spernacchiare da qualche decina di migliaia di Tezuka-fan è stata la Disney a causa dell'ultimo film prodotto, **Il Re Leone**. Il motivo è evidente: il leonino colossal d'animazione riprende paro-paro il **Jungle Taitei** ideato dal papà del fumetto giapponese, Osamu Tezuka... e non poco! Già il piccolo leone che deve darsi da fare per diventare il Re degli Animali è il tema portante dell'originale nipponico, ma quando poi uno si trova anche tutti gli stessi personaggi comprimari... E infatti qualcuno si è mosso, non si tratta della Mushi (casa di produzione creata da Tezuka), che sta ponderando se andare per vie legali, bensì sono i più noti autori giapponesi di manga che hanno espresso molto elegantemente il loro disappunto per l'evidente plagio con una elegante lettera. La cosa che li ha fatti imbestialire di più è che i disneyani non hanno nemmeno dichiarato di essersi ispirati a **Jungle Taitei**, anzi, continuano a negare e a guardarsi intorno stupiti. Mattonate in testa, ecco cosa gli ci vuole, porko mondo!

Calma, calma... Consoliamoci sapendo che presto potremo rivedere sul grande schermo (o almeno potranno farlo coloro che abitano in Giappone) un nuovo grandioso film di **Lupin III**: l'uscita è prevista per la primavera del 1995, e si intitolerà **Kutabare! Nostradamus**. Per la caratterizzazione dei personaggi è stata usata quella originale dei fumetti di Monkey Punch, e ciò che accadrà è quasi-top-secret, tranne il fatto che sarà interamente ambientata in un futuristico palazzo di 90 piani.

E ora qualche notizia in più sui due 'grandi' ritorni di cui vi ho già parlato nelle Rubrikappa dei mesi scorsi. Per quanto riguarda **Gojira tai Space Gojira**, la notizia consiste nel fatto che il nostro lucertolone sarà affiancato dal robotico Mogera, già apparso decenni addietro (nel 1957!) nel film *Chikyu Boeigun* di Inoshiro Honda, che abbiamo visto in Italia con il titolo *I Misteriani* (vedi **Kappa** 9). Il nome, affibbiatogli a casaccio ben trentasette anni fa, è ora diventato una sigla che lo identifica meglio, ovvero Mobile Operations Godzilla Expert Robot Aerial Type. Non si è ancora ben capito, invece, come sia nato il Godzilla spaziale: alcuni sostengono che

sia derivato da alcune cellule dello zio Godzy originale rimaste impigliate fra le mandibole di Mothra (qualcuno le spieghi che esiste il filo interdentale!), altri sono convinti che si tratti di una forma di vita aliena combinatasi con le spore di Biollante proiettate nello spazio.

Riguardo al remake di **Gamera**, invece, la celebre ufo-tartaruga ci farà assistere allo scontro con il pipistrello ultrasonico Gaos, che per l'occasione non sarà più un mostro alieno ma una schifezza creata dall'ingegneria genetica degli esseri umani. Bravi! Nel cast c'è anche la giovanissima esordiente Ayako Fujitani, figlia di Steven Segal (e a noi che ce ne frega?) e il presidente della Daiei auspica già un **Gamera vs. Gojira**. Buona fortuna, soprattutto per quanto riguarda il titolo: probabilmente il presidente della Toho preferirà **Gojira vs. Gamera**! Se dobbiamo parlare di colossi non possiamo però assolutamente dimenticarci di citare l'uscita (dal carcere?) quel mega-masagno-transdimensionale di **Macross 7**... Sì, non avete letto male, sette. Se vi siete chiesti dove siano finiti i numeri dal 3 al 6, credo che l'unica risposta possibile sia: nei 30 anni che separano l'ambientazione dell'ultimo cartone di **Macross** da questo. In Giappone se lo godranno alla TV già in dicembre, mentre noi... Cicca cicca cicca! Ancora una volta è Haruhiko Mikimoto a caratterizzare i faccioni dei personaggi, compresa la cantante di turno (poteva mancare?) Milene Geenas, la rock band Fire e tutto il milione di abitanti (ammappelo, che costanza!) che abitano nella corazzata spaziale, che questa volta deve vedersela con l'armata di Balota (ma dimmi te!), un pianeta popolato da immigrati terrestri che si ribella al governo del nostro caro pianetino. Queste dichiarazioni di indipendenza mi ricordano qualche altra storia già vista, comunque fa lo stesso. A dire la verità, anche i continui sequel di questa serie (leggi 'ana impanata e rifritta') mi ricordano le 'saghe del secolo' e mentre tutti attendono **Macross 7**, possono gustarsi (sempre in Giappone, cicca cicca ecc...) gli OAV di **Macross Plus**, che prendono il via dalla rivalità di due ragazzotti (Isamu e Galdo) i quali si contendono un posto di pilota ufficiale finché un incidente cattura l'attenzione di tutti (anche quella degli spettatori?).

Macross 7 © 1994 Big West

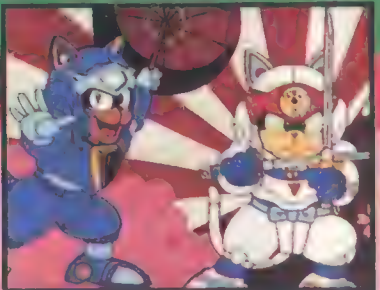
La Westcape Corporation ci riprova ancora con **Yamato 2520**, una versione molto più tecnologica di quello che noi vedemmo in Italia come **Star Blazers**, ma la lacrimuccia nostalgica degli appassionati di vecchia data va però alla serie di OAV dedicata ai **Gatchaman**, che la Tatsunoko ripropone in una nuova veste dopo ben 22 anni dall'esordio televisivo. I cinque ninja tecnologici riprendono così a lottare contro i Galactor per la salvezza della Terra e per farci sentire maggiormente tutti gli anni da anime-fan che ci pesano sul groppone. Molto bene, allora: non ci resta che gettare lo sguardo in avanti e attendere con trepidazione la nuova serie in tre OAV di **3x3 Occhi**, che a quanto pare, per accontentare tutti i fan di Pai e Yakumo, avrà una caratterizzazione dei personaggi molto più vicina a quella del fumetto di Takada. Meno male.

Cosa ci propone l'angolino del **Veramente Gaùrro** di questo mese? Come vedete la in alto, ecco alcune immagini degli attori (già in costume) che interpretano il film di **Street Fighter II - The Battle of Shadaloo**: quale vi fa più pena? Se avete risposto "Blanka", avete vinto tutta la mia comprensione. Se invece avete risposto "Gli altri tre più in basso", non ci avete azzeccato, perché si tratta dei protagonisti del film di **Double Dragon**, altro videogioco 'tispaccoilgrugno'. Vi capisco comunque.

Chi diventa più vecchio, questo mese? Che il nostro **Buon Kompleanno** vada alla uruseiyatsunana **Rumiko Takahashi**, che il 10 ottobre compie 37 anni (una bambina, praticamente) e all'orangeroadesco **Izumi Matsumoto**, che solo tre giorni dopo arriva a quota 36. Potrebbero anche festeggiare il Kompleanno insieme, se volessero, no? Buona soffiata di candeline, comunque! Slitzweitz a tutti!

Il Kappa

Il TELEVISORE

Come sarà il nostro inverno televisivo? Sembra che qualcosa si stia finalmente muovendo e che le offerte nel campo animato stiano tornando ai fasti di un tempo. Tenendo conto che le reti televisive approfitteranno del vasto magazzino di cartoni già proposti - per i quali i diritti sono ancora validi, come nel caso della Fininvest - la stagione '94-'95 si presenta comunque interessante. Oltre ai già annunciati **City Hunter** (la cui messa in onda è continuamente ritardata nonostante sia già tutto pronto), **Il ritorno di Gigì**, **Zorro** (quello biondo) e al 'desaparecido' **Double Dragon** a cartoni animati (che fine ha fatto?) preparatevi a gustare l'imprevedibile **Samurai Pizza Cats** e l'estroso **Magic Dan**. Quest'ultimo non è stato annunciato né da Italia 1 né da Canale 5, ma c'è chi giura che fra brevissimo lo vedremo trasmesso quasi a sorpresa. Si tratta di una sorta di *Gigi la trottola* moderno, protagonista di una storia esilarante e contemporaneamente intrigante. Passione per lo sport, il dodgeball (una specie di 'palla avvelenata'), trepidazione sul campo, amori e gag sono gli ingredienti di questa serie della Enoki film. Non si sa quando vedremo il re del dodgeball, ma è confermato anche in Italia il ritorno dei **Power Rangers** nella seconda serie che differisce di poco dalla prima: la squadra dei cinque eroi è invariata, così come la nemica Rita, sempre pronta ad attaccare la Terra con i suoi tragicomici mostri. Forti del precedente successo, sia la Giochi Preziosi che gli editori si sono preparati a lanciare sul mercato decine di 'power offerte' che faranno impazzire gli estimatori della serie, soprattutto i bambini. Si parte dai robot componibili, passando da cartelle e quaderni, fino alle pantofole e ai tatuaggi fai-da-te. Oltre alla serie dei Rangers sembra che non assisteremo ad altre manipolazioni degli americani, e tanto meno in **Time Quest**, che speriamo di vedere dopo anni di magazzino. Si tratta di una serie ambientata a Bagdad tra principesse, geni delle lampade e superuomini, che poteva essere lanciata alla fine dell'anno scorso sfruttando l'onda del disneyano *Aladdin*. I tempi non erano maturi?

Nicola Roffo

ORANGE ROAD

© Matsumoto/Shueisha

© Matsumoto/Shueisha

*Quanti di voi avranno seguito in TV il cartone animato **E' quasi magia Johnny**? Tanti, tantissimi, almeno a giudicare dall'ascolto medio registrato dal programma nelle sue varie messe in onda. E molti di voi si saranno magari chiesti perchè certe scene venivano bruscamente interrotte, perchè il protagonista prendeva alcuni sonori ceffoni per non aver fatto apparentemente nulla di male, e perchè, infine, gli episodi si riducevano spesso ai soli 15-16 minuti, contro i normali 20-25 degli altri cartoni animati. Per una volta non si può incolpare l'animazione a scatti, nè l'insano sceneggiatore: l'unica grande colpa di questa serie è di essersi lasciata corrompere dalle mani degli adattatori italiani che ne hanno censurato intere sequenze e stravolto i nomi dei protagonisti. Questo vademecum si propone di offrirsi come una valida guida non solo per tutti gli appassionati della celebre serie, ma anche e soprattutto per i curiosi, che potranno verificare finalmente quali arbitrarie censure si compiano spesso nel nostro paese.*

*Realizzare un vademecum sulle censure di una serie animata come **E' quasi magia, Johnny** non è cosa facile. Quarantotto episodi televisivi (di cui due inediti), otto OAV (Original Anime Video) e un lungometraggio cinematografico, per un totale di circa venti ore di animazione, sono stati attentamente scandagliati e confrontati con l'adattamento italiano: oltre il dieci per cento della produzione è stata censurata. Se vogliamo essere fiscali, siamo stati privati complessivamente di 2 ore, 16 minuti e 10 secondi di buona animazione. Alla colonna sonora non è toccata una sorte migliore: oltre 33 minuti di musiche e canzoni sono stati abilmente eliminati.*
Filippo Sandri ci accompagna in una guida il più possibile esauriente e completa, che rende finalmente omaggio a una delle serie più amate degli ultimi anni. Buona consultazione.

I nomi dei personaggi sono proposti in questo vademecum nella loro versione originale. La tabella che segue evidenzia i loro corrispettivi italiani:

Kyosuke Kasuga	Johnny	
Kurumi Kasuga	Simona	
Manami Kasuga	Manuela	
Takashi Kasuga	Sorghiei	
Madoka Hayakawa	Sabrina	
Hikaru Hiyama	Tinetta	
Yusaku Hino	Renato	
Seiji Komatsu	Michael	
Hatta	Carlo	
Ushiko	Lucilla	
Umao	Aldo	
Jingoro	Ercole	
Master	Luigi	
Kazuya	Paolo	
Koto	Maria	(Ep. 18)
Kitakata	maestro	(Ep. 20)
Kumiko	Roberta	(Ep. 21)
Yukari	Laura	(Ep. 22)
Shuichi	Sam	(Ep. 22)
Hayami	Joseph	(Ep. 30)
Black Fighter	Asso Nero	(Ep. 40)
Sumire	Sesamo	(Ep. 42)
Akane	Akane	(OAV)
Mitsuru Hayakawa	Glauco	(OAV)
Shiori	Sara	(OAV)

GUIDA ALLA LETTURA

[illegible]

© Matsumoto/Shueisha

[illegible]

OAV - Fidanzato cercasi - Igakemi Situation (Una situazione pericolosa)
Sigla iniziale: *Choose me* - Sigla Finale: *Mou hitotsu no yesterday*

• Akane avvolta in un asciugamano si avvicina a Kyosuke incredulo e con dolci parole lo informa di tutta la sua disponibilità. Poi, lasciato cadere l'asciugamano, lo abbraccia e avvicina languidamente le sue labbra con l'intenzione di baciarlo.	35 sec.
# In piscina la canzone ***Aoi boy-friend*** viene sostituita dal silenzio. **Censura colonna sonora: 113 sec.**	
• In piscina Akane si stringe a Kyosuke per convincere le amiche: con il viso nel seno della cugina, il ragazzo constata la sua bellezza.	13 sec.
• Al bar le amiche di Akane cercano di avere una prova definitiva e propongono di giocare prima a Twister (Kyosuke si immagina avvinghiato alla cugina) e poi al Palloncino (ovvero a catturare un palloncino gonfio d'aria senza l'aiuto delle mani).	9 sec.
• E' notte e Akane, Kyosuke e le due amiche si sono riuniti in casa a bere del liquore. Akane ubriaca fradicia si fa audace nei confronti di Kyosuke, mentre le due amiche sempre più incredule e sospettose osservano interessate la scena. Kyosuke subisce imbarazzatissimo le avances della cugina.	49 sec.
• Ormai ubriache le due amiche attendono la prova di Akane che sempre più convinta, sebbene barcollante per l'alcool ingerito, invita maliziosamente in camera Kyosuke, scatenando una violenta reazione di stupore nelle due amiche, ma soprattutto in Kyosuke che ormai non sa più che pesci pigliare.	55 sec.
• Kyosuke va in camera da letto con Akane, che ha un fare sempre più sensuale, e ripensa al sogno fatto. Akane lo spinge sul letto e si chiude alle spalle la porta sbattendola sul naso delle due amiche incredule. La riapre poi immediatamente, e rassicuratele sulle proprie intenzioni torna nuovamente a chiudersi in camera. Le due amiche, dopo aver confabulato tra di loro, si rendono improvvisamente conto di quale sia la prova ineluttabile che vuole fornir loro Akane e arrossite si accasciano al suolo prive di forze.	62 sec.
• Madoka, Kurumi e Manami giungono a casa di Akane.	3 sec.
• Madoka e le due gemelle assieme alle due amiche origliano alla porta della camera di Akane facendo congetture e arrossiscono tutte al pensiero di ciò che sta accadendo. In particolare Madoka freme di gelosia e prende a pugni la porta che si spalanca facendo precipitare tutta la combriccola all'interno della stanza.	18 sec.
Censura totale..	244 sec.

FILM - Una scelta difficile - Ano Hi ni Kaeritai (Voglio tornare indietro)
Sigla Finale: *Ano sora wo dakishimete*

• Panoramica della città di Tokyo.	7 sec.
• Viene tagliato il titolo del film, fermo sullo schermo mentre alcune foglie si muovono al vento.	6 sec.
• Hikaru Kurumi e Manami chiacchierano per la strada.	30 sec.
• Hikaru va a trovare Kyosuke: viene tagliata l'inquadratura del campanello e la targhetta col nome Kasuga.	4 sec.
# Hikaru cita un disco di Kanako Wada (solista della colonna sonora originale) e la canzone ***Tori no yoani*** è sostituita da un musica sintetizzata. **Censura colonna sonora: 93 sec.**	
• Quando Hikaru bacia Kyosuke, la ragazza viene inquadrata dai piedi fino alla vite.	2 sec.
• Jingoro si stiracchia e passeggia sul balcone mentre ricompare in sovraimpressione il titolo del film.	5 sec.
• Kyosuke è alla finestra quando viene chiamato da Hatta che gli mostra il paginone centrale della rivista hard che tiene in mano.	5 sec.
• Komatsu mostra a Hatta il paginone centrale di una rivista hard. I due chiamano Kyosuke, che non presta loro attenzione.	13 sec.
# Madoka rientra a casa: la canzone ***Futashikanai I love you*** viene sostituita dal silenzio. **Censura colonna sonora: 120 sec.**	
• Nella sua stanza, Madoka si spoglia lanciando i propri vestiti sul letto: rimasta in reggiseno e mutandine si china e apre un cassetto.	24 sec.
• Inquadratura della targhetta Hiyama a casa di Hikaru.	3 sec.
• Hikaru in bagno, dopo essersi lavata i denti, si guarda soddisfatta e alita sullo specchio.	5 sec.
• Hikaru telefona a Kyosuke da una cabina: sul vetro sono affissi gli indirizzi di prostitute, come accade spesso in Giappone.	6 sec.
• Quando Hikaru telefona a Kyosuke viene inquadrata la targhetta Hiyama.	2 sec.
# Usciti dal cinema (dove hanno visto il film di *Touch*), Madoka e Kyosuke passeggiano chiacchierando: i discorsi sono coperti completamente dalla base strumentale della sigla italiana. **Censura colonna sonora: 35 sec.**	
# Kyosuke allontana Hikaru: ***Ano sora wo dakishimete*** è sostituita dal silenzio. **Censura colonna sonora: 129 sec.**	
Censura totale..	112 sec.

5 - Il segreto - Futari no Himitsu Tomado Arbeit (Segreto fra due: un guaio part-time)

- Hikaru entra nel fiume per recuperare un pallone perso da alcuni bambini e le vengono inquadrate le gambe immerse nell'acqua. 3 sec.
- Hikaru, sconvolta, racconta a Kyosuke ciò che ha visto casualmente il giorno prima: attraverso un flashback, vediamo Madoka e un elegante sconosciuto entrare a braccetto nell'East City Hotel. Kyosuke si sofferma a pensare per qualche istante. 25 sec.
- Kyosuke, indeciso sul da farsi, osserva perplesso la targhetta con il nome Ayukawa appesa alla porta di casa di Madoka. 6 sec.
- Un flashback ci mostra l'inquadratura di Madoka, seduta sul letto mentre parla al telefono con Kyosuke, già tagliata nel 4° episodio. 5 sec.
- Madoka, a passeggio per le vie della città, passa accanto a una coppia di vecchi coniugi: l'uomo fa degli apprezzamenti su di lei, e la moglie lo strattona via, colpendolo ripetutamente con il bastone da passeggio. Intanto Madoka osserva le vetrine. 20 sec.
- Un'insegna reca la scritta 'Spogliatoio' in giapponese. 2 sec.
- Usciti dall'ABCB, Kyosuke e Madoka si siedono su una panchina per aspettare l'autobus. Varie inquadrature e primi piani dei ragazzi. Madoka appoggia la testa sul petto di Kyosuke e si addormenta. La scena in questione è ripetutamente (e inspiegabilmente, a questo punto) trasmessa nella sigla italiana del cartone animato, nonché in diversi episodi successivi a questo. 58 sec.
- Rimasto solo, Kyosuke guarda la panchina ripensando a ciò che è appena successo. Madoka, intanto, dorme nell'automobile di Hikaru lungo la strada di casa. Steso sul letto al buio, Kyosuke guarda nel vuoto e riflette. 21 sec.

Censura totale.......... **140 sec.**

6 - Studiamo insieme - Aitsuwa Rival Koi no Chuukanshiken (Il rivale: esame tra innamorati)

- Un flashback ci mostra alcuni momenti del 5° episodio, mentre Kyosuke e Madoka aspettano alla fermata dell'autobus. 7 sec.
- Kyosuke entra nell'aula di musica e si chiude la porta scorrevole alle spalle, schiacciandosi le dita. Madoka lo osserva incuriosita. 7 sec.

♯ Una bellissima esecuzione al sassofono di Madoka riempie il silenzio della versione originale... peccato che la ragazza stesse suonando un flauto! **Censura colonna sonora: 20 sec.**

Censura totale.......... **14 sec.**

7 - Pettegolezzi - Madoka no Shiseikatsu!? Kuchizuke Spark Iro (La vita privata di Madoka!? Un bacio scintillante)

- La stanza di Komatsu è zeppa di fotografie di ragazze in costume da bagno, in pose decisamente sexy. Kyosuke osserva estasiato l'incredibile campionario affisso alle pareti, mentre l'amico si pavoneggia per la collezione. Hatta, intanto, legge silenzioso una rivista. 19 sec.
- Hatta interrompe le chiacchiere degli amici, seduti sul letto, per mostrare a Kyosuke il soffitto interamente tappezzato di poster hard. Irritato, Komatsu colpisce l'amico, che si lascia cadere di mano alcune riviste porno. Il ragazzo si precipita così a raccoglierle. 25 sec.
- Inquadratura di Kyosuke. 6 sec.
- Kyosuke e Madoka si trovano di fronte all'ingresso di un locale, ma sono incerti se entrare o no. 4 sec.
- Dal locale esce una coppietta che ricorda a Madoka il suo passato da teppista e poi discute con Kyosuke, intervenuto in sua difesa. 54 sec.
- Madoka e Kyosuke scendono di corsa le scale del locale, e lei lo tranquillizza. 15 sec.
- Kyosuke, seduto con Madoka a un tavolino del bar, è sorpreso del fatto che i cocktail serviti loro siano alcolici. Madoka lo rassicura bevendo tutto d'un fiato dal proprio bicchiere. Mentre i due si guardano negli occhi, a casa Kasuga l'orologio a cucù batte le 21:00. 23 sec.
- Sulla via del ritorno Kyosuke è completamente ubriaco: non si regge in piedi, ha la vista annebbiata e vede persino triplo. Madoka gli si avvicina e tenta di sorreggerlo (si vedono muoversi le loro ombre sul muro), mentre Kyosuke la abbraccia. 75 sec.
- Kyosuke riflette sugli avvenimenti della sera precedente, quando da ubriaco fissava Madoka silenziosa. 19 sec.
- Kyosuke e Madoka chiacchierano sulle scale della scuola. 8 sec.
- Madoka si ferma a parlare con Kyosuke: «Hai pensato che fossi veramente cattiva, vero?» 11 sec.

Censura totale.......... **259 sec.**

© Matsumoto/Shueisha

© Matsumoto/Shueisha

OAV - Se fossi un pesciolino - Wagahai wa Neko de Attari Osakana de Attari (Sono un gatto... sono un pesce)
Sigla iniziale: ***Choose me*** **- Sigla Finale:** ***Tokidoki blue***

- Kyosuke-pesciolino è nella vasca del Luna Park e osserva il seno di Madoka che cerca di catturarlo. 2 sec.
- Madoka tuffa violentemente il retino nella vasca facendo guizzare nell'aria Kyosuke-pesciolino che ricadendo le finisce nella scollatura del vestito. Madoka si affretta a riporre il 'malcapitato' nella vaschetta che tiene in mano. 8 sec.
- Kyosuke-gatto è in braccio a Madoka, le guarda il seno e commenta positivamente. 16 sec.
- Hikaru e Madoka decidono di stabilire quale delle due sia la preferita dal gatto e si sfidano così in una gara: una fianco all'altra chiamano con mille moine il micio che però si rivela per l'eterno indeciso che è. L'attenzione di Kyosuke-gatto ricade comunque sul seno e sulle gambe di Madoka. 11 sec.
- Una volta uscita di casa Hikaru, Madoka accende lo scaldabagno e comincia a spogliarsi. Rimasta in reggiseno e mutandine comincia a scherzare maliziosamente con Kyosuke-gatto che dopo una piccola esitazione stramazza al suolo svenuto per la troppa eccitazione. 26 sec.
- Madoka si addormenta seminuda appoggiata al tavolo, mentre il gas inizia a riempire la stanza. Kyosuke-gatto, appena rinvenuto, si guarda intorno preoccupato per poi lanciarsi più volte contro lo scaldabagno nel tentativo di chiudere il gas. 9 sec.
- Kyosuke-gatto ancora impegnato nel tentativo di salvare Madoka dall'asfissia la sente bisbigliare nel sonno il suo nome. 10 sec.
- Kyosuke-gatto salta nuovamente contro lo scaldabagno, ma colpisce malamente il muro e ricade all'indietro urtando Madoka, che si sveglia improvvisamente. 7 sec.
- Madoka si alza di scatto (con conseguente ondeggiamento del seno) e corre a chiudere il gas. 3 sec.

Censura totale.......... **92 sec.**

OAV - Una ragazza pericolosa - Hurricane! Henshin Shoojo Akane (Uragano! Akane, la ragazza trasformista)
Sigla iniziale: ***Chose me*** **- Sigla Finale:** ***Tokidoki blue***

- Suona la sveglia e Kyosuke, ancora intontito dal sonno, si accorge terrorizzato che Hikaru dorme accanto a lui. Questa, completamente nuda, lo saluta dolcemente ma Kyosuke rotola letteralmente fuori del letto. 33 sec.
- La ragazza, avvolta nel lenzuolo, si prende gioco dell'amico, e si rivela essere Akane sotto mentite spoglie. 14 sec.
- In piscina Akane, sotto le spoglie di Kyosuke, solletica e tocca qua e là Hikaru che è stesa a prendere il sole. 5 sec.
- Akane sempre sotto le spoglie di Kyosuke si avvicina con fare malizioso a Madoka, che stupita lo guarda dalla piscina. 10 sec.
- Kyosuke tenta di fermare Akane che si è gettata in piscina con cattive intenzioni nei confronti di Madoka, ma cade in acqua e finisce abbracciato a Madoka, con il viso letteralmente immerso nel suo seno. I due riemergono dall'acqua e la ragazza, furiosa, lo colpisce con un violentissimo schiaffo. 20 sec.
- La scena si sposta in discoteca. Akane e Madoka stanno bevendo al bancone quando si avvicinano alcuni tipacci che le importunano. Madoka, ubriaca, risponde contrariata e tira la bibita in faccia a uno di loro, scatenando l'ira di tutti quanti, che accettano la sfida lanciata dalla ragazza. Nel frattempo Kyosuke raggiunge la discoteca e trovando le due amiche immobilizzate dai teppisti si lancia in loro aiuto, venendo però immobilizzato. I teppisti prendono a pugni il ragazzo e, notata l'avvenenza di Madoka, tentano di approfittare di lei e si avvicinano minacciosi al suo seno. La ragazza si divincola inutilmente perdendo un orecchino, ma in extremis Kyosuke utilizza i suoi poteri per far esplodere le luci della discoteca e per debellare i teppisti. Sopraggiunge anche la polizia che si prende cura della gang, mentre Kyosuke restituisce soddisfatto l'orecchino a Madoka. 337 sec.

Censura totale.......... **419 sec.**

OAV - Lo scambio - Koi no Stage Heart on Fire (Palco d'amore: Cuore in fiamme)
Sigla iniziale: *Choose me* - Sigla Finale: *Tokidoki blue*
Passa il camper del talent scout e la canzone ***Giri giri love*** è sostituita dal silenzio. **Censura colonna sonora: 23 sec.**
• Kyosuke entra nella sala mixaggio, dove segue le prove di Yukari e del suo complesso. C'è anche Madoka che suona le tastiere. 76 sec.
La canzone ***Kaze no manazashi*** cantata da Yukari viene tagliata. **Censura colonna sonora: 76 sec.**
• Kyosuke ripensa alla fama di playboy attribuita a Mitsuru confermatagli da Komatsu e Hatta di fronte al Talent Scout Caravan. 17 sec.
• Nella sala prove, Kyosuke si alza di scatto cadendo su Madoka e appoggia la faccia sul seno della ragazza che lo schiaffeggia. 1 sec.
• Raggiunto l'albergo assieme a Kyosuke-Mitsuru, Shiori fa una doccia. 5 sec.
• Shiori sbuca dalla porta del bagno avvolta in un asciugamano e mettendo in crisi Kyosuke-Mitsuru, che imbarazzato sbatte la testa sulla spalliera del letto. 25 sec.
• Shiori esce dal bagno e si avvicina al letto dove è steso Kyosuke-Mitsuru terrorizzato, e, dopo aver lasciato cadere l'asciugamano, si getta nuda tra le braccia del suo innamorato che reagisce perdendo sangue dal naso. Tutto si rivela essere però solo un sogno e il ragazzo si risveglia accanto a Shiori che si pettina tranquillamente. 25 sec.
Censura totale.. **149 sec.**

OAV - Il concerto - Koi no Stage Heart on Fire II (Palco d'amore: Cuore in fiamme 2)
Sigla iniziale: *Choose me* - Sigla Finale: *Tokidoki blue*
• Kyosuke tenta di raggiungere Mitsuru, superando la barriera creata dalle fan che assediano il camerino, e si teletrasporta. Finisce però in uno spogliatoio femminile e viene subito buttato fuori, ritrovandosi con in testa un reggiseno che si affretta a nascondere. 10 sec.
Quando Mitsuru resta solo nel camerino la canzone ***Giri giri love*** è sostituita dal silenzio. **Censura colonna sonora: 35 sec.**
• Durante il concerto di Madoka alcune scene vengono tagliate, mentre altre vengono rimontate in ordine differente. 44 sec.
Parte del concerto di Madoka viene eliminata. **Censura colonna sonora : 44 sec.**
Censura totale.. **54 sec.**

OAV - Un terribile equivoco - Rouge no Dengon (Messaggio col rossetto)
Sigla iniziale: *Choose me* - Sigla Finale: *Mou hitotsu no yesterday*
• Madoka si sofferma davanti alla porta del camerino del padre ad ascoltare le voci che vi provengono e dopo un attimo di esitazione la apre. 8 sec.
• Entrata in camera, Madoka lascia cadere il suo vestito sul letto e rimasta in reggiseno e mutandine indossa una vestaglia. Uscendo dalla camera si sofferma pensierosa su una foto di famiglia appoggiata sulla scrivania, e la capovolge. 27 sec.
• Madoka firma il messaggio che ha scritto sullo specchio col suo rossetto. 1 sec.
• Viene inquadrato il messaggio sullo specchio. 11 sec.
• Madoka cammina nel parco quando una folata di vento la colpisce in pieno viso investendola di foglie secche. Dopo una breve esitazione Madoka riprende a camminare. 8 sec.
• Kyosuke, aperta la porta di casa, si trova di fronte una bellissima ragazza in costume da bagno e per l'eccitazione perde una goccia di sangue dal naso che si affretta a tamponare. Non è però nient'altro che la pagina di una rivista tenuta in mano da Komatsu. 6 sec.
• Kyosuke e Madoka, seduti uno accanto all'altra, guardano la TV. Madoka si stiracchia mettendo in evidenza il seno che Kyosuke osserva arrossendo. 6 sec.
• Si apre la porta della camera di Kyosuke e appaiono le due gambe nude di Madoka che indossa i calzoncini. 1 sec.
• Madoka si avvicina a Kyosuke che è seduto sul letto e lo guarda maliziosamente. Poi gli porge una bottiglia di brandy. 17 sec.
Censura totale.. **85 sec.**

© Matsumoto/Shueisha

1 - Una nuova città - Tenkousei! Hazukashinagara Hatsukoi Shimasu (Un nuovo studente! Umile primo amore)
• Kyosuke è investito da un armadio fatto volare dalle sorelle e si rialza con in testa un reggiseno che nasconde con prontezza. 3 sec.
• A scuola Komatsu mostra a Kyosuke il suo schedario di ragazze e Hatta perde improvvisamente sangue dal naso. 4 sec.
• Hatta sanguinante mette del cotone nel naso. 2 sec.
• Komatsu prende per il collo Hatta ancora sanguinante e si fa restituire lo schedario, ma viene poi colpito in faccia da un cancellino. 12 sec.
• Hatta ancora sporco di sangue e col cotone nel naso continua a consultare interessato lo schedario di Komatsu. 5 sec.
• Mentre Manami e Kyosuke corrono ad aiutare Hikaru, Hatta e Komatsu si fissano e Hatta perde nuovamente sangue dal naso. 4 sec.
• Hikaru colpisce con la cartella uno dei teppisti che la importunano e questi perde un fiotto di sangue dal naso. 1 sec.
• Primo piano di Hikaru trattenuta dai teppisti sanguinanti e pestati. 3 sec.
• Hikaru lancia un grido e improvvisamente una lametta irrompe sibilando e si conficca nella mano del capo dei teppisti. 6 sec.
• Il teppista colpito rantola e volge lo sguardo per vedere chi sia il colpevole. 8 sec.
• Madoka salta e colpisce un teppista con una ginocchiata al volto, ne ferisce un secondo con una gomitata e rompe gli occhiali da sole a un terzo con un terribile diretto al viso. 12 sec.
• Hikaru inveisce contro il capo dei teppisti, che si estrae con un urlo la lametta ancora conficcata nella mano e si lecca la ferita. Madoka si prende gioco di lui e non appena questi le si avvicina, lei gli stritola la mano. 41 sec.
• Madoka e il capo dei teppisti combattono davanti ai compagni sanguinanti che osservano spaventati. 2 sec.
Censura totale.. **103 sec.**

2 - La ramanzina - Ano Musumeni Choppiri Lemon no Kiss wo (Un piccolo bacio al limone per questa ragazza)
• Kyosuke sogna Madoka e nel sonno abbraccia e bacia Jingoro che sta dormendo accanto a lui. 6 sec.
Kyosuke corre per i corridoi della scuola, quando si scontra con Hikaru, la travolge e le cade addosso abbracciandola. 13 sec.
• Tornato a casa, Kyosuke si azzuffa con Jingoro, sorpreso a giocare con il cappello rosso regalato al ragazzo da Madoka. 26 sec.
Censura totale.. **45 sec.**

3 - La prima serata in discoteca - Kibunwa Yurete Rolling Hatsu Date (Il primo appuntamento, strani umori)
• Kyosuke, Hatta e Komatsu entrano in un fast food dove vengono accolti da una cameriera dal seno molto abbondante che indossa una canottiera decisamente scollata. Kyosuke rimane sconvolto da quella vista e mentre la signorina prende gentilmente le ordinazioni sempre più titubante ordina arrossendo mentre lo sguardo si sofferma sul suo seno. I tre salgono le scale che portano al secondo piano dove una enorme vetrata divide la sala da pranzo dai locali di una palestra dove una miriade di ragazze sta seguendo una lezione di aerobica. La vista è senza dubbio invitante e gambe affusolate, seni che si muovono e fianchi che ondeggiano possono effettivamente stimolare l'appetito. Hatta e Komatsu sono i più soddisfatti e se la godono un mondo mentre particolari di gambe, seni e fianchi sfilano davanti a loro. 56 sec.
• Komatsu raggiunge Hatta, fermo all'entrata della discoteca Disco Mœbius, ma rimane sconvolto dall'oggetto con cui l'amico sta giocherellando. All'apparenza un preservativo, l'oggetto si rivela essere solo un palloncino che Hatta si diverte a gonfiare. 7 sec.
Censura totale.. **63 sec.**

4 - Un terribile equivoco - Hikaru-chan!? Osawagase no C Taiken (Hikaru!? Una travagliata esperienza sessuale)
• Inquadratura di Hikaru, seduta sul letto accanto a Kyosuke, che sale dai piedi fino alle mani tenute in grembo. 7 sec.
• Carrellata nello spogliatoio sostituita da un fermo immagine. 5 sec.
• Kurumi percorre il corridoio di casa mentre la sua biancheria intima le svolazza intorno come un cagnolino al guinzaglio. 4 sec.
• Inquadratura di Madoka che guarda il suo orsacchiotto sdraiata sul letto. 8 sec.
• Inquadratura di Madoka, seduta sul letto mentre parla al telefono con Kyosuke, che dai piedi sale fino al viso. 5 sec.
• Al cinema, il film propone la scena di un uomo in impermeabile che spara alcune raffiche di mitra, uccidendo un paio di persone. 8 sec.
• Quasi contemporaneamente alla scena del film, due tipacci si avvicino a Madoka con cattive intenzioni. 4 sec.
Censura totale.. **41 sec.**

L'ATTACCO DI COMPILER BIANCA ALLA TERRA! L'ARRIVO DELLA MAMMA DI NACHI E TOSHI! IL POTERE DELLA PISTOLA SUPER-DEFORMED! IL MISTERIOSO RITORNO DI INTERPRETER! IL PIU' GRANDE SCONTRO FINALE DEL MONDO!

VI INVITO
GENTILMENTE A LEGGERE
IL MIO FUMETTO, ALTRIMENTI VI
FACCIO UNA FACCIA COSI'...
Kia Asamiya

NOW
PRINTING

SCEGLIERETE LA VERSIONE

KAPPA SERIE
PRESSO TUTTE LE EDICOLE ITALIANE

O

DA COLLEZIONE
PRESSO LE FIERE DEL FUMETTO '94

E IN PIU'... STORIE DI KAPPA!

KATSUHIRO OTOMO
IL GENIALE CREATORE DI
AKIRA
VI INVITA A SEGUIRLO IN
UN VIAGGIO
AI CONFINI DELLA REALTA'
ALLA SCOPERTA DELLE SUE
MEMORIE